ÁRA: 248 FT

1995/10

PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

12 db ajándékszelvény a PC GURU-ban!

Last Dynasty

A4 Networks

Mechwarrior 2

Eurofighter 2000

Star Trek - The Next Generation

INTRO

Halihó mindenkinek!

Íme egy szabvány köszöntés és egy egyáltalán nem szabványos hónap. Nagyon sok érdekesség lesz a hónapban, szerintünk nektek is jut belőle rendesen. Az első attrakció mindjárt az ECTS lesz. Remélhetőleg a '95-ös karácsonyi játékfelhozatal minden reményünket felül fogja múlni, hiszen nagyon nagy játékok vannak készülőben.

A másik attrakció úgy október elején fog bekövetkezni, amikor elkezdődik a Compfair. Velünk is tálálkozhattok majd a kiállításon, ha elzarándokoltok az A pavilon 108/5-ös standjához. Várunk mindenkit szeretettel és természetesen újdonságokkal, kedvezményes akciókkal.

Szinte visszatérő témánk már a lemezmelléklet mikéntje. Még egyszer és (remélhetőleg) utoljára pontosítva a dolgokat, a lemez valóban csak 150 Ft-ba kerül a külön megrendelőknek, már persze ha feladják rózsaszín belföldi pénzes utalványon a pénzt. Akik így befizetik a pénzt, azoknak külön nem kell levelet írniuk, csak a csekk közlemény rovatába kérjük az alábbiakat feltüntetni: PC GURU lemezmelléklet 95/... szám.

Ezek után már semmi sem választja el a kedves olvasót a megaélvezettől. Persze akadnak akik utánvétellel óhajtják megrendelni a lemezt, ilyenkor sajnos a már említett 280 Ft-os ár a mérvadó. Persze vannak már sokan akik inkább az előfizetést választják, nekik mint már sokszor említettük, ingyenes a lemezmelléklet. Tessék, tessék lehet választani.

GURU Team

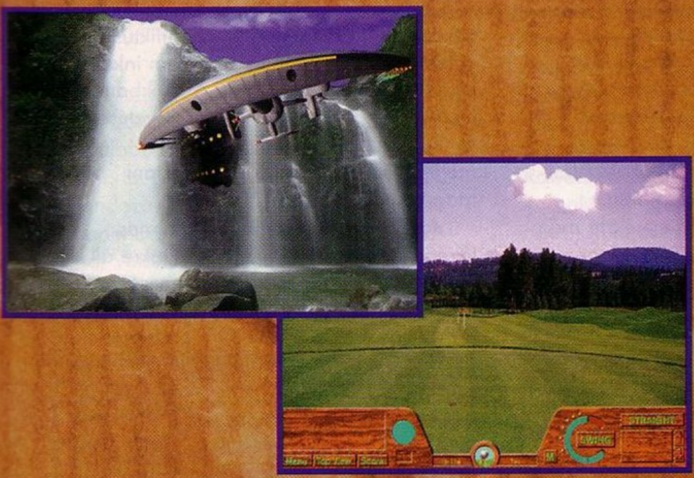
CD GURU

Nem igazán látszott a nyár a CD GURU termésen, hiszen rekordmennyiség fogyott el a negyedik számból is. Akik lemaradtak volna a nagy nyaralás közepette a számról, azoknak persze még felelhető egy pár kósza darab, siessetek a megrendelésekkel, mert bizony hamar el fog fogyni ez is.

Egyébiránt összeállt a szeptember végi szám tartalma is, bár egy kis helyet azért tartalékoltunk az ECTS újdonságainak. Hamarosan itt az utánnyomás is az első három számból, még ezekre is elfogadunk megrendeléseket.

GURU Team

A GURU postacíme: 1399 Bp., Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina • Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Kovács József • Tördelő szerkesztő: Pércsi Mihály (Laza), Szakács Gábor
Megjelenik havonta • Ára 248 Ft.
Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HI-HELÍR-nél (1900. Budapest, Lehel utca 10/a) közvetlenül, vagy átutalással a HI-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó címén közvetlenül. Előfizetési díj: ½ évre 1240 Ft, 1 évre 2480 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint Acomp Kft, Novotrade 2C, Szűcs Szoftver, BIT STOP Bt, Computer Garázs, és más szaküzletekben.
A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2. Tel.: 113-0114
Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT • ISSN 1217-6389
Nyomdai munkálatok: Gutenberg Press, 1033 Budapest Kaszásdűlő u. 2
Felelős vezető: Óvári László elnök-vezérigazgató, Tel.: 250-0679, Fax: 250-0814
A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.



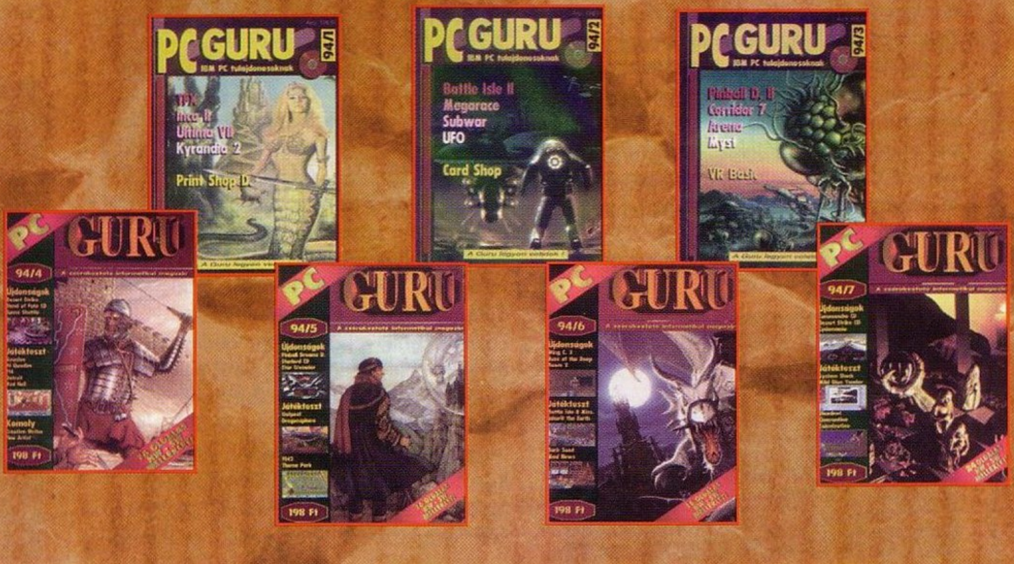
TARTALOM

HÍREK 4
THE LAST DYNASTY 6
NBA '95 10
MECHWARRIOR 2 12
EUROFIGHTER 2000 16
PROTOTYPE 18
IRON CROSS 19
HAMMER OF THE GODS 24
LEVELEZÉS 26
SLIPSTREAM 5000 29
SHAREWARE 30
SIM TOWER 32
A4 NETWORK 36
PICTURE PERFECT GOLF 40
FX FIGHTER 42
STAR TREK - THE NEXT GENERATION 45

PC GURU

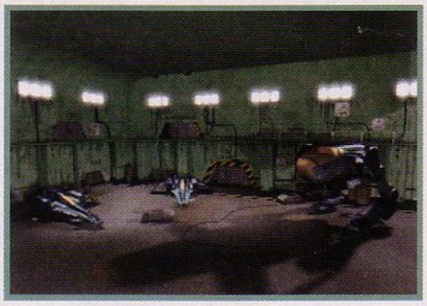
A PC GURU régebbi számaiból még lehet rendelni a szerkesztőségen keresztül. Aki az 1994-es teljes évfolyamot (7 szám) megrendeli, az 1386 Ft helyett 1000 Ft-ért juthat hozzá kedvenc olvasnivalójához.
Megrendeléseiteket a következő címre várjuk:

GURU 1399. Bp. Pf.: 701/765



RAVEN PROJECT

A Raven Project is inkább akciójáték mintsem szimulátor, és habár a kiadó cég a Mindscape, a program valójában a Cryo egyik soronkövetkező alkotása lesz. Erről a fejlesztőcsapatról egyébként annyit érdemes tudni, hogy az ő nevükhöz fűződik az annó óriási sikert aratott Megarace elkészítése, de megemlíthetném akár a nemrégiben megjelent Dragon Lore-t vagy Lost Eden-t is. Egy szó mint száz, ebben a társaságban igen jó grafikusok és animátorok dolgoznak, ezúttal azonban valószínűleg inkább a lövöldözésen lesz a hangsúly, így a fantasztikus animációkat csak a kerettörténet részeiként csodálhatjuk majd. Az alapsztori (ősi idegen gonosz lények (vagy lehet, hogy gonosz idegen ősi lények... már nem emlékszem) megtámadják az emberiséget, mi vagyunk a hősök, stb. ami ezzel jár...) első hallásra elég elcsépeltnek tűnhet, de azt egyelőre még nem lehet tudni, hogy végül mit fognak kihozni belőle.



Az alapfelállás egyébként a WCIII-at idézi (küldetés, séta az anyahajón, beszélgetés a személyzettel, konfliktusok, küldetés...), ez azonban szerintem inkább pozitívum, mint negatívum. A játékban lesznek légi, földi, valamint űr bevetések, és természetesen mindig ennek megfelelően kell járművet választani magunknak.

Az űrsiklónk mellett egy hatalmas lépegető robot is a rendelkezésünkre áll majd, de a választás joga szerencsére mindig a miénk. A képek tanúsága szerint a grafikával nem lesz semmi problémánk, és a Cryo-t ismerve remélhetőleg mással sem...

- Megjelenés: '95 ősz, csak CD-n

SU-27 FLANKER

Szinte minden valamirevaló harci repülőgépet kiveséztek már a szoftverfejlesztők szimulátor formájában, legjobb tudomásom szerint azonban a SU-27 Flanker eddig sikeresen elkerülte a „megszámítógépesítést„. Nem egészen értem, hogy miért van ez így, hiszen köztudott, hogy a jelenleg létező egyik legjobb (ha nem A legjobb) orosz gépről van szó, mely megfelelő pilóta esetén akár a híres amerikai „F„-ekkel is képes felvenni a versenyt. A MIG-29-ről pár évvel ezelőtt – talán kecsesebb formája miatt – két program is készült (mindkettő felejthető), a Mindscape jóvoltából azonban hamarosan SVGA-ban repkedhetünk a SU-27-essel is. Hogy ne legyen minden fenékig tejfel, a játék kizárólag csak Windows alá fog megjelenni, ami már csak azért is furcsa, mivel„ mindenki kedvencéhez „jelenleg nem létezik valamirevaló joy driver! Azért ne csüggedjen senki, egérrel biztosan fantasztikus a repülés... A grafika nem tűnik annyira fergetegesnek, az alkotók azonban azt ígérik, hogy mindezt az élethűséggel fogják kárpótolni. Az előre definiált hadjáratok mellett saját küldetések generálására is lesz lehetőség, a lejátszott légiharcokat pedig szinte teljes hosszukban vissza lehet majd nézni. A program természetesen támogatja a többjátékos üzemmódot, már amennyiben a Windows is úgy akarja. A sebességről nincs hír, de nem hiszem, hogy a Windows és az SVGA üzemmód ismerete mellett különösebb képzelőerő szükségeltetik a processzorigény meghatározásához...

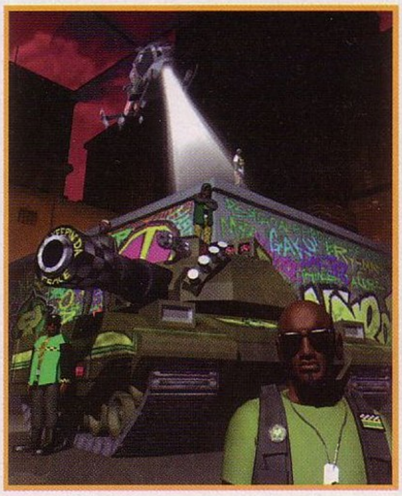
- Megjelenés: '95 ősz, csak CD-n

SHELLSHOCK

A végére maradt még két akciójáték, ezek közül is elsőként a Shellshock-ról szólunk. A Core Design jóvoltából megjelenő program egy elég jól kidolgozott történetbe ültetett piff-puff játék lesz, ahol az elsődleges cél többnyire a „lőj mindenre, ami mozog". A viszonylag nagy kiterjedésű 3D texture-mapped környezetben egy szupermodern tankot irányíthat a játékos, ezzel – no meg az iszonyú mennyiségű lőszerrel – kell a gonoszokat mindenhonnan kifüstölni. Kis túlzással akár tankszimulátornak is nevezhetnénk a programot, de szerencsére a kezelés nem lett túlbonyolítva, így remélhetőleg nem csak a mániákus szimulátorőrültek fogják élvezetesnek találni. Az ellenfeleket és az

átvezető animációkat mind Silicon Graphics gépeken készítették, így a dolgoknak ezzel a felével minden bizonnyal nem lesz probléma. A történet egyébként a közeljövőben játszódik a Földön, mikor is szinte minden országban felkelések, zavargások és háborúk dúlnak, a terrorista cselekmények egymást érik, a kormányok pedig tehetetlenek. Az egyik potenciális megoldás a helyzetre a zsoldoskatonák alkalmazása, és természetesen itt jövünk be a képbe mi, mint az egyik létező legjobb osztag katonája. Da Wardenz oldalán, csapatának oszlopos tagjaként kell végigküzdenünk magunkat a sztorin, egyaránt harcolva dzsungelekben, sivatagokban vagy akár Szibériában. A játék igazi ízét talán pont ez a változatosság adja, és mivel a hírek szerint a programnak nem lesznek túl nagy hardware igényei (a hírek szerint...), remélhetőleg mindenkinek el fogja nyerni a tetszését.

- Megjelenés: '95 október



AIR POWER

A szimulátoroknál maradva nem kell már sokat várnunk a Rowan Software legújabb üdvöskéjére, az Air Power-re sem. Ez a program még a Mindscape gondozásában fog megjelenni, de a tendenciát ismerve következő játékukat már valahol az Ocean, esetleg a US Gold környékén kell majd keresnünk. A szerkesztő ugyanaz mint az Overlord és a

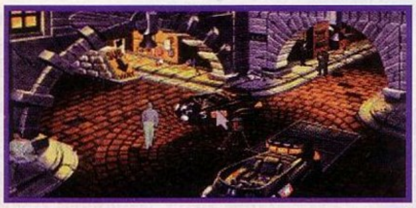
Dawn Patrol esetében volt (lassan a Navy Strike is beáll ebbe a sorba), így minden bizonnyal ezúttal is igen színvonalas, látványos és mindenekfelett gyors szimulátor lesz az eredmény. Miután Rowan-ék szép sorjában ellövöldözték a komolyabb háborúkat, nem maradt más hátra, mint kreálni egy képzeletbeli világot a következő szimulátoruk számára. Ennek megfelelően az Air Power Karanthia földjén játszódik, ahol az uralkodó éppen elhalálozott, és a játékos feladata – mint az egyik trónkövetelő – 3 vetélytársának legyőzésével megszerezni a hatalmat. Az enyhén utópisztikus környezetben hatalmas anyahajóként szolgáló léghajók alkotják a légiflottákat, innen indulhatunk bevetésekre 8 különböző, meglehetősen hybrid géptípus egyikével, és természetesen ide is térünk vissza miután teljesítettük küldetésünket. A

játék érdekessége, hogy az egyes tartományok vezetőinek megnyerésére diplomáciai érzékünket is latbavethetjük, így nem kell feltétlenül mindent erővel megoldani. Rengeteg animáció és movie, fantasztikus grafika és hanghatások, remek történet és sebesség, egyszóval minden, mi szem s szájnak ingere!

• Megjelenés: '95 ősz, csak CD-n

SYNNERGIST

A 21st Century Entertainment eddig csak a flippereiről volt híres, most azonban úgy tűnik, hamarosan egy teljesen új oldaláról is megismerhetjük a nagymúltú szoftverházat. A cég szakított a „csak pinball„ elnevezésű alapelvével, így ezután már ők is a „mindenevők„ közé fognak tartozni. Elsőként egy



kalandjátékkal próbálkoznak meg (Synnergist), de a közeljövőben akár egy szimulátor is a terítékre kerülhet. A képek és néhány jelenet alapján persze szinte lehetetlen előre megítélni egy kalandjáték minőségét, abban azonban szerintem mindenki egyetért, hogy kezdetnek nem rossz amit látunk. A hátterek mind rajzoltak (!), mindössze a kis ablakban lezajló beszélgetések digitalizáltak. A programban egyébként több mint 40 hivatásos színész szerepel, ami szép szám, de ettől manapság már senki sem esik hasra.

A történet 2010-ben játszódik New Arhus-ban, ahol is egy Tim Machin nevű, meg nem értett riportert alakítunk. A város a bűnözés melegágya, a

gyilkosságok és az erőszak mindennaposak, mindenki velejéig korrupt, egyszóval mesések a körülmények. A főhős egyik barátjának meggyilkolása kapcsán kezd nyomozásba, és természetesen elég rendesen belegabajodik az alvilág dolgaiba. Furcsa álmok is kínozzák nap mint nap, és bizony minden ügyességünkre és szerencsénkre szükség lesz, hogy megtaláljuk az összefüggéseket és magyarázatokat.

• Megjelenés: '95 október, csak CD-n

BUD TUCKER DOUBLE TROUBLE

Habár a jó előre beharangozott Harvester-ről egyelőre még semmi hír, Merit-ék szerencsére mégsem tétlenkedtek a nyáron, így hamarosan egy másik kalandjátékuk is megjelenik Bud Tucker Double Trouble címen.

A főhős – Bud Tucker – egy helyi pizzásfiú, ki egy ismert professzor gyanús körülmények között bekövetkezett eltűnése

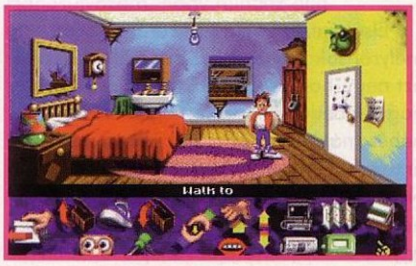
miatt kezd magánnyomozásba. A játék stílusát tekintve a „point and click„ kategóriába tartozik, azaz nagyon egyszerű lesz az irányítás, valószínűleg még az abszolút kezdő kalandjátékosok is boldogulni fognak vele.

A program teljes egészében rajzfilmszerű, digitalizált kép szerencsére egy szál sincs benne (nem gondoltam volna, hogy ennek egyszer még örülni is fogok...).

A játékban inkább a poénokra helyezték a hangsúlyt, mintsem magára a történetre, bár egyes szakértők szerint Bud Tucker akár a '90-es évek Guybrush Threepwood-ja is lehet. Szerintem azért ez egy kicsit túlzás, az viszont tény, hogy az összes szöveget Derek Mante írta, ki Angliában elismert komikusnak számít. Nos, majd meglátjuk...

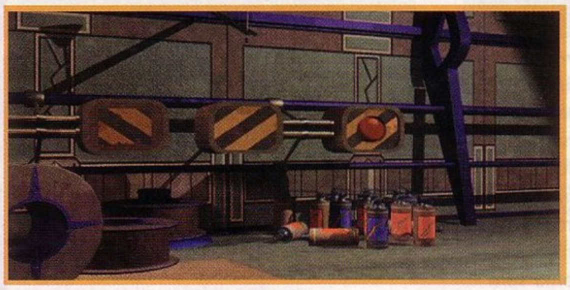
• Megjelenés: '95 október, csak CD-n

Del



THE LAST DYNASTY

A Last Dynasty egyike volt azoknak a programoknak, melyeket már nagyon régóta vártunk. Több újságban is jelentek már meg róla különféle beharangozó cikkek mindenféle fantasztikusnak tűnő statisztikai adatokat felvonultatva, valójában azonban senki sem tudta, hogy pontosan mire is számítson. A Coktel



Vision és a Sierra neve garanciának számított, a Windows alkalmazása azonban mindenkiben kételyeket ébresztett. Sokan úgy vélték, a program '95 egyik sikervárományosa lesz, mások viszont csak egy újabb gyenge „interactive movie"-t láttak benne. Mint kiderült, igazából egyik tábornak sem lett igaza...

A játék alapvetően két fő részre oszlik, azaz egy szimulátor-részre és egy kalandrészre. A két különböző játékstílus folyamatosan váltogatja egymást, pontosabban fogalmazva jó pár lövöldözős küldetés után következik egy adag kaland. A Last Dynasty specialitása, hogy menet közben bármikor átválthatunk egyik stílusból a másikba, és így ha valahol elakadtunk a kalandban, visszatérhetünk a lövöldözéshez. Ez persze csak elméletben hangzik ilyen jól, mivel ha igénybevesszük ezt a lehetőséget, akkor értelemszerűen a történet fonalát is elveszítjük. Ennek megfelelően célszerű ezt az opciót mellőzni. A két rész egyébként igen jól elkülönül egymástól (mindegyik külön-külön CD-re is került), így most külön is foglalkozunk velük.

A SZIMULÁCIÓ

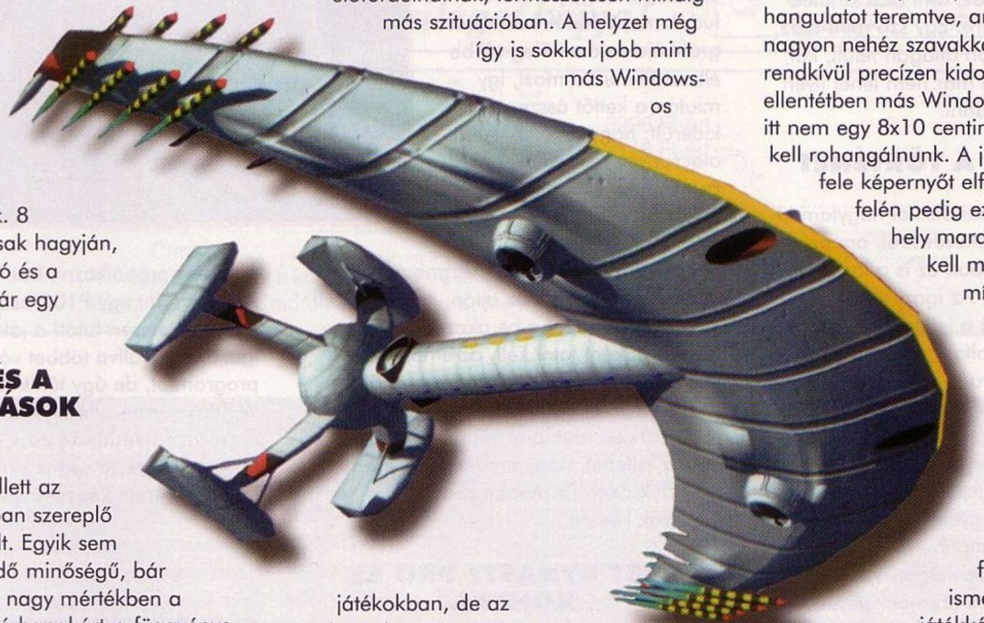
Elsőként az akciórész kerül terítékre, melyről sok mindent lehet mondani, csak azt nem, hogy eredeti lenne. Igaz persze, hogy ebben a stílusban meglehetősen nehéz már manapság újat alkotni, de az ember valahogy mindig reménykedik. Nos, a Last Dynasty akciórésze tartalmaz néhány érdekes ötletet, ezeknek azonban egyike sem átütő erejű. Az újítások közé tartozik például a kedvünkre bekonfigurálható műszerfal, ami szabad fordításban annyit tesz, hogy minden kijelzőnél beállíthatjuk a megjelenítési formát, méretet és pozíciót, valamint, hogy egyáltalán kíváncsiak vagyunk e rá. Ez egy jópofa ötlet, a baj csak az, hogy az ötféle választható kijelzési mód közül mindössze kettő használható effektíven, a műszerfal pedig az igazat megvallva úgy jó, ahogy van. Ugyancsak az érdekességek közé tartozik az „interaktív térkép", melyen keresztül egész jól nyomon lehet követni az egyébként elég kaotikus csatákat. Itt akár parancsokat is adhatunk a szövetséges hajóknak (már amennyiben vannak ilyenek), sőt saját védelmünkre is kirendelhetjük őket. (Ez egyébként a későbbiekben igen hasznos lehet, mivel a nagyobb hajók elég könnyeden ledarálnak bennünket megfelelő fedezet nélkül.)

Hasonló jellegű játékoknál többnyire a cél „menni és lelőni annyi ellenséget, amennyit csak bírunk". Ezt többnyire megfűszerezik egy-két „védd meg" és „vizsgáld meg" küldetéssel, de a lényeg mindig ugyanaz – kiirtani egy fél ellenséges hadsereget. A kiirtásra ítélt „hadsereggel" természetesen a Last Dynasty-ban is találkozhatunk, itt azonban helyenként az agyunkat is használni kell majd a joystick tűzgombja mellett. Ez annyit jelent, hogy nem mindent lehet a lézereinkkel megoldani, sőt. Mindig nagyon kell figyelni társaink tanácsaira, mivel a kritikus szituációk megoldása sokszor pont ezen múlhat. Képzeljünk el egy egészen egyszerű helyzetet. Három iszonyú pajzsokkal és fegyverekkel felszerelt „nehézsúlyú" bombázó liheg a nyomunkban, nem biztos tehát, hogy az a legjobb megoldás, ha leállunk velük lövöldözni. Mi gyorsak vagyunk, ők lassabbak, következésképpen egy aszteroida mezőben valószínűleg nem fognak nagyon ficánkolni... Kicsit olyan ez, mint egy kalandjáték a szimulációban, helyenként ugyanis attól még nem fogunk továbbjutni, hogy mindenkit lepucoltunk az égről! A játék ez utóbbi tulajdonsága mindenképpen pozitívum, sajnos azonban emellett jócskán akad negatívum is. Talán az egyik legnagyobb az irányítás problémája. A programhoz mellékeltek egy Windows-os joy driver-t, így most már van egy joystick formájú ikonunk is. Hiába azonban a gondos kalibrálás, a joy rángat, szaggat, hol fele, hol negyed olyan gyorsan megy mint kellene, nem beszélve arról az apróságról, hogy helyenként bizonyos irányokat kipécéz magának, és ezután arra már nem is hajlandó elmozdulni. Bármily furcsán hangzik is, én az előbb felsorolt tünetek ellenére mégis a „szerencsésebbek" közé tartozom, a nagy többségnek ugyanis még ennyire sem sikerült beizzítania kedvenc botkormányát szeretett Windows-a alatt. A másik lehetőség az irányításra az egér

használata, ezzel viszont játszon az, aki kitalálta!!!

Érdemes külön kitérni a lövöldözés közben helyenként bevágott animációkra, melyek valóban nagyon impozánsak, emellett azonban iszonyúan idegesítőek is. Nagyban kergetem kiszemelt áldozatomat, mikor is a gép hirtelen berak egy animációt, amint egy elegáns kanyarral egy másik hajó mögé kerülök. Mire visszakapom az irányítást, már egészen máshol járok (igaz lőhetem azt a szerencsétlent, aki mögé a gép nagy előzékenyen berakott...). Ez elsőre érdekesnek tűnt, idővel azonban rendkívül zavaróvá vált.

Összegezve az előbb elmondottakat, a szimulátorrész alapvetően nem lenne rossz, a probléma csak az, hogy a többszörös túlerő mellett még a Windows-zal is meg kell küzdenünk, ami igazi belevaló főellenség módjára mindent megtesz annak érdekében, hogy idegesek legyünk. 8 bombázó még csak hagyján, no de 8 bombázó és a Windows... ez már egy kicsit sok!



A ZENE ÉS A HANGHATÁSOK

A különböző hangeffektek mellett az összes programban szereplő zene is digitalizált. Egyik sem igazán kiemelkedő minőségű, bár természetesen ez nagy mértékben a rendelkezésre álló hangkártya függvénye is. Igazából mindenféle Windows alá felinstallált digi csatornával rendelkező kártyával hajlandó megszólalni a program, más kérdés persze, hogy milyen minőségben. Nem tudom, hogy mi volt a csúcsmodell amire a fejlesztők készítették a játékot, az én SB16-omon azonban elég visszafogottan muzsikált a dolog. Ugyanez vonatkozik a beszédre is, melynek minősége szintén nem tartozik a legjobbak közé. Ha már a beszédnél tartunk, érdemes megemlíteni azt az apróságot, hogy a program a mostani - hozzáteszem elég ütődött - divat szerint egy árva mondatot sem hajlandó kiírni a képernyőre, így az angolul kevésbé értők helyenként igen kellemetlen helyzetekbe kerülhetnek. A háttérzene többnyire nagyzenekari művek digi-változata, csak halkan szeretném hozzátenni, hogy stílusát tekintve igen erősen emlékeztetett egy másik játékban hallottakra... (kipróbálás után valószínűleg mindenki rá fog jönni, hogy mire gondoltam). Az egész egyébként jól passzol a játékhoz, bár a Windows azért megteszi a magáét, hogy ne feledkezzünk nagyon bele a lövöldözésbe. Biztosan mindenki számára ismerősek már a hirtelen szakadások, amikor a zene minden átmenet nélkül elhallgat. A sercegés és recsegés még megbocsátható lenne, no de amikor egy melódia a kellős közepén megszakad, mert hirtelen valamit tölteni kell a CD-ről, az mégiscsak tűrhetetlen 1995-ben. Olyan apróságokat már nem is nagyon szeretnék feszegetni, amikor az animációs fázis és a beszéd durván elcsúszik, netalántán kétszer, háromszor is meg kell hallgatnunk valami okosságot, mint amikor beakad a lemez. Ezek a problémák persze nem törvényszerűek, de igen gyakran előfordulhatnak, természetesen mindig más szituációban. A helyzet még így is sokkal jobb mint más Windows-os játékokban, de az egész még nagyon messze van a tökéletestől!

A GRAFIKA ÉS A KALANDRÉSZ

Nos, ez az a dolog a játékban amire a legkisebb panaszunk sem lehet. Természetesen minden SVGA, de aki fokozni akarja a hatást, az 800x600-ban is próbálkozhat. A szimulátorrész kidolgozottsága egyesek szerint még a WCIII-nál is szebb, ami azért még 1995 szeptemberében is magasan a legek közé tartozik (itt most nem a sebességről van szó...). Szerintem azért ez egy kicsit túlzás, de való igaz, hogy külsőre nagyon impozánsak a bolygók és a felvonultatott hatalmas űrhajóarzenál. Igaz, amikor közel kerülünk hozzájuk akkor bizony eléggé darabossá válik minden, de szerencsére ez messze nem annyira zavaró és szembeötlő, mint más hasonló jellegű játékoknál.

Ellenben a szimulációval, a kalandrész grafikájára már azt sem lehet rásütni, hogy pixeles lenne, ez ugyanis szinte a legszebb 3D-s környezet amit valaha is

PC-s játékban láttam. Első ránézésre a Myst-et juttatta eszembe, de megkockáztatom, hogy azt is lepipálja. Meglehet persze, hogy mindezt csak azért gondolom így, mert míg a Myst mindössze állóképeket rakosgat ki, a Last Dynasty-ban folyamatos a mozgás. Egyszerűen fantasztikus, ahogy a fényforrások mozgás közben megcsillannak a félhomályba vesző folyosó padlóján, ezzel olyan hangulatot teremtve, amit igazából nagyon nehéz szavakkal leírni. Minden rendkívül precízen kidolgozott, és ellentétben más Windows-os „csodákkal", itt nem egy 8x10 centiméteres ablakban kell rohangálnunk. A játéktér több mint a fele képernyőt elfoglalja, a másik felén pedig ezáltal éppen elég hely marad a menüknek. Itt kell megjegyeznem, hogy míg a cikk többi részében igen keményen szapultam a Windows-t, e témakörben meg kell hogy hajoljak előtte. A mozgás majdnem teljesen folyamatos, és ismerve a játékképernyő méretét, ez igen figyelemreméltó teljesítmény. Kétlem, hogy DOS alatt szebben meg lehetett volna csinálni ezt a részt, legalábbis én eddig még egy programban sem láttam semmi ehhez hasonlót. Viszonyítás képpen képzeljük el valamelyik Cryo játékban (Megarace, Dragon Lore, Lost Eden stb.) szereplő 320x200-as animációt, csináljunk belőle szélesvásznú filmet 640x480-ban, és kis túlzással már meg is kaptuk a Last Dynasty kalandrészét. Azért persze egy apró trükköt itt is be kellett vetni a fejlesztőknek a kívánt hatás eléréséhez, így mikor megmozdulunk, a kép alig észrevehető módon elmosódik, majd miután megálltunk, azonnal újra kiélesedik. Hangsúlyozom, hogy mindez alig észrevehető, a sebességkülönbség azonban biztosan szembeötlő lenne e technika alkalmazása nélkül.

A teljes képernyős animációk szintén félelmetesen szépek és igényesek, különösen azok, melyek valamilyen bolygó felszínének közelében játszódnak. A helyenként feltűnő háttérképek egyértelműen a játék leggyönyörűbb

részei, ez persze nem véletlen, hiszen a stáb több hetet fordított a megfelelő helyszínek megtalálására. A néha szinte művészi értékeket hordozó fényképek programba adoptálása is tökéletesen sikerült, nagyon nehéz tehát megállapítani, hogy mi az, ami tényleg ott van a valóságban is és mi az, ami csak a játék kedvéért került a képre. Egy szó mint száz, a grafika kimagaslóan átlagon felüli, kár, hogy mindezt másról már nem lehet ilyen egyértelműen elmondani.

A MOVIE ÉS A TÖRTÉNET

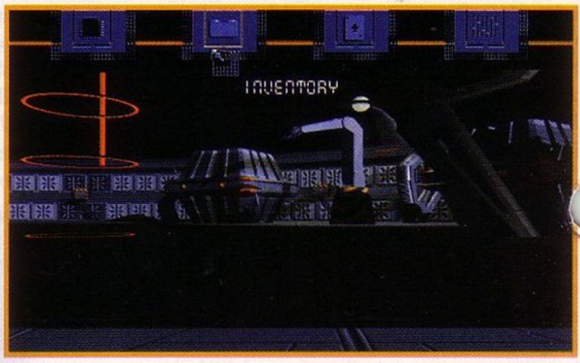
A mozirészeket szándékkal hagytam ki a grafikát ecsetelő bekezdésből, annak ellenére, hogy valójában ez is a játék szerves részét képezi. Az igazi ok amiért külön főcím alá kerül a jellemzése, az az, hogy amennyire el voltam ragadtatva a játék grafikájától, olyannyira lesújtó a véleményem magáról a movie-ról. Miután elkezdtem játszani a programmal, hamar kialakult az az álláspontom, hogy az egész nagyon hasonlít egy tizedrangú amerikai filmhez, mely harmatgyenge történet alapján egy még gyengébb rendező munkájaként látott napvilágot, huszadrangú színészek szerepeltetésével. Egy olyan filmre gondolok melyet kifejezetten videotékák számára készítenek, de oda is csak amolyan „hátha kikölcsönzik" céllal!

A jeleneteken látszik, hogy vagy a rendező, vagy a forgatókönyv nagyon csapnivaló volt, az események ugyanis minden átmenet és magyarázat nélkül zúdulnak ránk, így drámai hatás helyett sokszor inkább csak egy csalódott grimaszt csalnak az ember arcára. Az egésznek kezdetben se füle, se farka, nem lehet tudni, hogy hová repülünk fergeteges űrhajónkkal és minek, miért kóborolunk egy hatalmas kietlen űrállomáson egyedül, hogy bizonyos szereplők kicsodák és hogy jönnek a képbe, egyszóval, hogy mi miért történik. Ez persze azért idővel kiderül, de addig inkább csak történnek velünk az események, mintsem hogy egy kicsit is alakíthatnánk őket.

A technikai megvalósítás ugyancsak hagy némi kívánnivalót maga után, kivételesen nem csak a Windows miatt. A program ki tudja milyen megfontolásból helyenként full képernyőn játssza le a mozijeleneteket, helyenként pedig a megszokott apró ablakban. Előbbi esetben öklömnyi pixelek és igencsak darabosan mozgó animáció az eredmény, míg a 8x10 centis ablak hátrányait nem hiszem, hogy túlzottan ecsetelnem kellene. A bedigizett szereplők többnyire eléggé elütnek a renderelt környezettől, helyenként kifejezetten röhejesen festenek. Előfordul, hogy az arányokkal is bajok vannak, erre rögtön egy példát is tudok mondani. A kalandrész grafikája valószínűleg előbb elkészült mint a mozi, így miután a kettőt összevetették, kiderült, hogy az ajtók kicsit alacsonyra sikeredtek. Pontosabban fogalmazva mikor az állomáson rohangálunk nincs semmi baj a méretekkel, amikor azonban a digi őrjárat bemasírozik az ajtón, sajnos le kell hogy hajoljanak, ha be akarnak férni... (Ezt egyébként látni kell, az ember helyenként a hasát fogja a nevetéstől!) Végig olyan érzésem volt, hogy a mozirészeket időhiány miatt kicsit elsiették, bár az is lehet, hogy eredetileg is ilyenre tervezték őket. Ez utóbbit azonban igencsak kétlem...

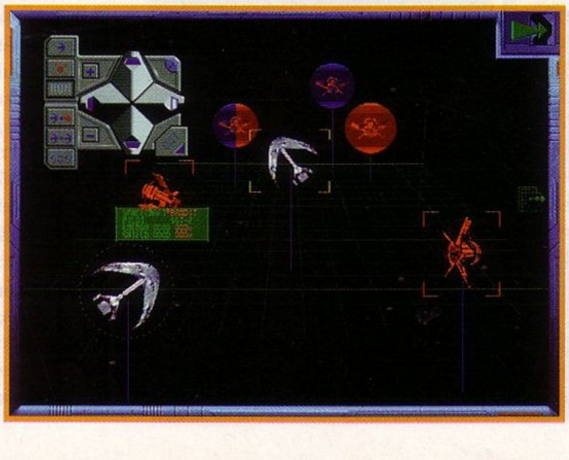
LAST DYNASTY PRO ÉS KONTRA

Az elhangzottak után azt hiszem sokan egyetértenek velem abban, hogy a Last Dynasty maximálisan a szélsőségek játéka. Helyenként fantasztikusan élvezetes és látványos, helyenként azonban nagyon nehéz megállni, hogy ne kezdjünk bele egy cifra káromkodásba midőn huszadszor is azért lőttek le, mert nem reagált rendesen a joystick. A kalandrész szép és élvezetes, az akciórész ellenben bőven felejthető. Hasonlóképpen a grafika gyönyörű, a movie viszont pocsék. A problémák nagy része a Windows használatából adódik, így joggal feltételezhetjük, hogy DOS alatt ez egy fantasztikusan jó játék lehetett volna. Sajnos azonban csak Windows alatt fut a program, így erre a kérdésre már nem kapjuk meg a választ. Több mint valószínű, hogy a hardware igénye is kisebb lenne a Windows alkalmazása nélkül, így azonban az akciórészek legkisebb részletességen egy DX4 100-as procival (8MB RAM mellett) még éppen élvezhetőek voltak (persze csak akkor, ha nem volt túl sok minden egyszerre a képernyőn...). Ez alatt nem is nagyon



érdemes próbálkozni, bár hozzáteszem Pellus szerint egy P100-ason 16MB RAM-mal tökéletesen futott a játék... Én az igazat megvallva többet vártam ettől a programtól, de úgy tűnik szerencsétlen Windows ezen a téren csak ennyire képes! A szörnyű mindössze csak annyi, hogy a programfejlesztő cégek ezt a nyilvánvaló igazságot nem képesek észrevenni!!!

Del



SIERRA

\+ gyönyörű grafika

– Windows, Windows, Windows

MS WINDOWS 5.0
486/33
8 MB RAM
SVGA
4 MB HD
Windows Sound System

63%

INFORMATIKA

Havonta

Magyarország vezető számítástechnikai lapja. Hardvertesztek, hálózatok, szoftverbemutatók, alkalmazási tippek, vírusinformációk – havonta 80–100 oldalon, 10 ezer példányban.

Hetente

Magyarország vezető informatikai lapja. Számítástechnika, telekommunikáció, irodatechnika együtt: informatika – hetente 32 oldalon, 10 ezer példányban.

Akinek a CHIP a lapja, az a világot kapja!

VOGEL Publishing Kft.
H-1138 Budapest Váci út 202.
Tel.: (36-1) 120-8007
Tel./fax: (36-1) 120-1636

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a

- ☐ CHIP Számítógép magazint — 1 évre — 3996 Ft-ért
- ☐ Heti CHIP informatikai hetilapot — 1 évre — 3148 Ft-ért

1995. .... hónaptól.

Név: ....

Intézmény: ....

Cím: ....

A megrendelőlapot a következő címre kérjük elküldeni:
Vogel Publishing Kiadó, 1300 Budapest, 3. Pf. 210 • Tel.: 120-8007, fax: 120-1636

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

JÁTÉKPROGRAMOK

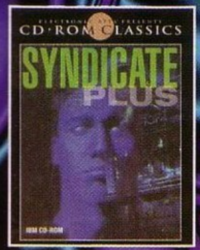
- Advanced Destroyer Simulator ... 1870,-
- Campaign II ... 1870,-
- Bioforge ... 4290,-
- Chuck Yeager's Air Combat ... 3280,-
- Bureau 13 ... 4290,-
- Cyberrace ... 3340,-
- Cyberwar ... 6300,-
- Dawn Patrol ... 4990,-
- [illegible]k Forces ... 4390,-
- [illegible]gon Lore ... 5880,-
- Discworld ... 3990,-
- F-117A/F-15 ... 2990,-
- F-117A ... 1540,-
- FIGP ... 2720,-
- Little Big Adventure ... 4290,-
- Mechwarrior 2 ... 4990,-
- NBA Live '95 ... 4390,-
- Gunship 2000 ... 2550,-
- Hell ... 5980,-
- Jack Nicolaus Golf ... 2440,-
- Mad Dog II ... 4190,-
- NHL Hockey '95 ... 4290,-
- XCOM II ... 4390,-
- Pacific Islands ... 1870,-
- Pirates Gold ... 1870,-
- Rebel Assault ... 4990,-
- Reunion ... 4520,-
- Rise of the Robots ... 4850,-
- Seal Team ... 3130,-
- Seawolf ... 3130,-
- Syndicate Plus ... 3280,-
- Team Yankee ... 1870,-
- The Daedalus Encounter ... 5490,-
- The Psychotron ... 3900,-
- Titans Legacy ... 5110,-
- Tornado – D-Storm ... 1870,-
- Tornado – Falcon ... 5850,-
- Ultrabots ... 3130,-
- War in the Gulf ... 1870,-
- Wing Commander II (Deluxe Ed.) ... 3280,-
- World of Legend ... 2440,-
- Under a Killing Moon ... 5940,-

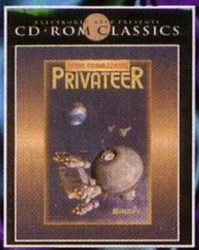
GYŰJTEMÉNYEK

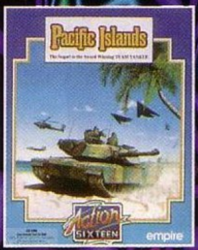
- US Navy Fighters, Dawn Patrol ... 4990,-
- Wing Commander, Privateer ... 3680,-
- Hi-Octane, Bloodwings, Powerhouse, Jammit ... 4590,-
- Kingdom, Chaos Control, Pizza Tycoon ... 4590,-
- Slipstream, Flight Unlimited, Cannon Fodder ... 5590,-
- Savage Warriors, Striker '95, Brutal, Calibum Pinball ... 5590,-
- Harpoon II D, Last Bounty Hunter, Prisoners of Ice ... 4990,-
- Inferno, Warcraft, Wolf ... 4590,-
- Wing C 1, 2, Privateer, Armada, Strike Commander ... 5290,-

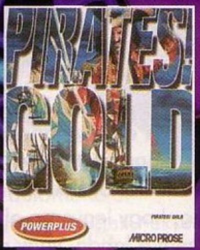
SHAREWARE

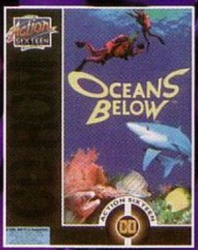
- 16 Bit Sound Masterpiece ... 990,-
- 3D Animania ... 990,-
- 49er Windows Games ... 990,-
- Clipart Library ... 990,-
- Family Fun ... 990,-
- Midi & Wave Workshop ... 990,-
- Music from Heaven ... 990,-
- Programmer Power Tools ... 990,-
- Windows at its Best ... 990,-











Nagyon sokan kértétek, hogy rajtunk keresztül is lehessen CD-s játékokat megrendelni. Nos, kéréseitek teljesült, íme egy lista azokról a programokról, melyeket postán meg lehet rendelni. Címünk még mindig a régi: PC GURU 1399 Budapest, Pf. 701/765
Az árak a postaköltséget nem tartalmazzák!

NBA LIVE 95

Az Electronik Arts néhány évvel ezelőtt elindított egy sorozatot EA Sports néven, melyben a legnépszerűbb sportok számítógépes feldolgozásait jelenteti meg. A részleteket mindenki ismeri: a FIFA Soccer, az NHL Hockey és a PGA Tour Golf 486 különböző változatai a legnépszerűbb számítógépes játékok között vannak. A különféle feldolgozott sportok sorát most tehát a kosárlabdával bővítette az EA. A minőség ugyanolyan, mint eddig, vagy inkább még egy kicsit jobb. A játék csak CD-n jelent meg, és azon 340 Megát foglal. Az egész játék kivitelezése, körítése rendkívül profi és pompás. Az EA nem sajnálta a pénzt, megvette az NBA-től a licenszet arra, hogy az összes aktuális, '93-'94-es NBA szezonban játszó játékos és csapat nevét, tulajdonságait, képességeit és eredményeit tartalmazó statisztikát felhasználja a program elkészítéséhez. Ez valószínűleg elég komoly kiadás volt, azonban megérte, mert így az egyik eddigi legvalószerűbb kosárlabda-szimulációt tudták elkészíteni. Ha már fizettek mindezért, bedigizték az összes játékos arcképét is egyúttal. A játék közben SVGA-menük segítségével tudunk mindent beállítani.

A játék elindításához 8 MByte RAM kell! Miután bekonfiguráltuk és elindítottuk a játékot, megnézhetjük a nagyon szép és hangulatos intrót. Ebben digitalizált és renderelt elemeket vegyítettek össze. A főmenüben választhatjuk ki, hogy milyen meccset milyen beállítások mellett szeretnénk játszani. A MODE pontnál változtathatjuk a mérkőzés típusát:

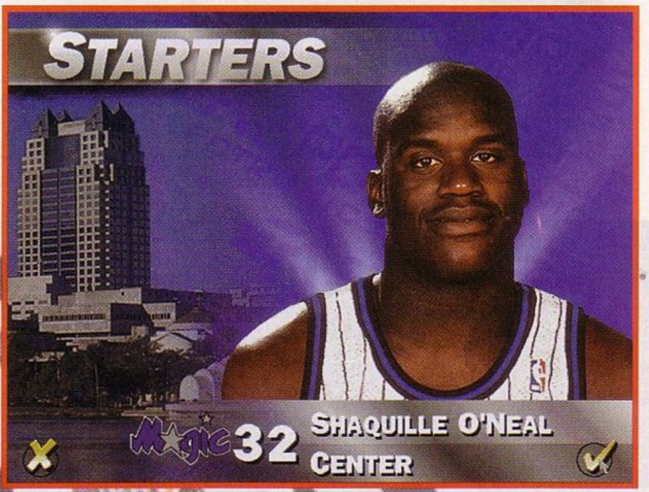
Exhibition: bemutató meccs a játékban szereplő bármely csapattal;
Season: egy teljes bajnoki szezon indítása;
Playoff: rájátszás.

A STYLE pont: itt adhatjuk meg a szimuláció mélységét: Arcade esetén a játékosok nem fáradnak. Ha a Simulation-t választjuk, akkor a játékosok fáradnak, sérülnek, és ki is pontozódhatnak.

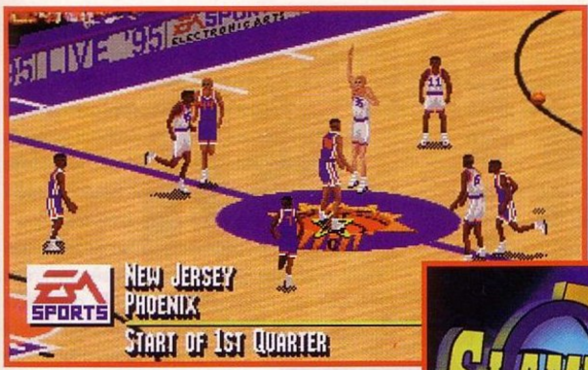
LEVEL: természetesen a játék nehézségi szintje. Míg Rookie fokozatban még jó nagy előnnyel indulunk a géppel szemben, addig All-Star választása esetén, már igen fel kell kössük az alsóneműt. A QUARTER-nél lehet beállítani a negyedek hosszát. Alul található négy gomb (Rules, Options, Players és Teams), melyekre klikkelve egy-egy újabb almenübe kerülünk.

A RULES almenüben tudjuk szabályozni, hogy mely szabályok legyenek bekapcsolva, és a bíró viselkedését is itt állíthatjuk be. A két felső slider tologatásával tudjuk szabályozni, hogy a bíró milyen szigorúan vegye a védő és a támadó szabálytalanságokat. (Szerintem ezeket érdemes közepes vagy az alatti szinten tartani két dolog miatt. Az első az az, hogy ha ezek magas szinten vannak, akkor annyit fújnak a bírók, hogy szinte minden pillanatra jut egy befújt szabálytalanság. Ez pedig rendkívül széttördeli a meccset. A másik ok pedig az, hogy támadóhibaként néha egészen extravagáns dolgokat fúj be magas szint mellett a bíró.)

Az Out of bounds-nál adható meg, hogy legyen-e olyan hogy kiment a labda, vagy pedig az alap- és oldalvonalakon kívülre is léphet a labdát vezető játékos. (A program néha elég furcsán értelmezi a kilépést. Ha pl. a saját kosarunk alól kilökjük alapvonalon túlra a labdát tartó ellenfelet, akkor nem szabálytalanságot fúj a bíró, hanem mi jövünk bedobással. Ezt ajánlhatom követendő taktikaként is.)
Backcourt Violation: legyen-e visszajátszás.
Goaltending: itt kapcsolhatjuk ki-be, hogy szabálytalanság-e ha a gyűrűből alulról akadályozzuk meg, hogy beessen a labda.
3 in the key: ha bekapcsoljuk, akkor egy támadó játékos nem tartózkodhat 3 másodpercnél tovább a büntetőterületen belül.
Foul out: a hatodik személyi hibánál kipontozódik a játékos.
Shot clock: a támadó csapatnak 24 másodpercen belül rá kell dobni a palánkra a labdát.
5 sec inbound: bedobást 5 másodpercen belül el kell végezni.
10 seconds half court: mint neve is mutatja, 10 másodpercen belül át kell vinni a felezővonalon a labdát.
Injuries: sérülhessenek-e a játékosok.
Fatigue: fáradnak-e a játékosok.



Az OPTIONS almenüben tudjuk a mérkőzés körítésével kapcsolatos dolgokat beállítani. A Music Volume, Speech Volume, SFX Volume és Crowd (közönség) Volume magukért beszélnek, a különféle hangzások hangerejét szabályozzák.
Shot Control: ez egy nagyon fontos menüpont. Ha itt azt állítjuk be, hogy Player, akkor a dobás eredménye a távolságtól, szögtől és elengedési ponttól függ, azaz elég erősen tőlünk. Ha azonban itt Computert választunk, akkor a program a dobás eredményességét a játékos statisztikáira alapozva számítja ki. Itt sokkal kevésbé függ tőlünk az eredmény. Computer assist: ennek bekapcsolásakor a gép által segített (irányított) passzjátékot mutat a csapatunk. Kevésbé történik az a pályán, amit mi szeretnénk, de általában javul, gyorsul a csapatunk játéka.



Slow motion dunk: a zsákolásokat lassítva játssza le a program.
Court view: normál és wide között választhatunk. A wide választása esetén nagy felbontásban látjuk a játékot. Ekkor nagyobb részt láthatunk a pályából egyszerre, de a játékosok és minden arányosan kisebb a képernyőn. Szerintem egy gyors gép és grafikus kártya, valamint 15 collos vagy annál nagyobb átmérőjű monitor esetén érdemes a nagy felbontást bekapcsolni. Különben kis mütyüröket fogunk látni rohangászni a pályán, és elég irányíthatatlan lesz az egész.
Crowd Animations: animáljon-e a közönség vagy üljön egy helyben. Én nem vettem észre nagy különbséget, úgyhogy inkább le szoktam kapcsolni, hogy ne lassítsa a megjelenítést.

A PLAYERS almenüben nézhető meg egy listában az NBA összes játékosa. Minden fontosabb adatuk megtudható innen. A magasságuktól kezdve a súlyon át, profiként eltöltött évek, játszott meccsek száma,... Bármelyik tulajdonság alapján sorbarendezhetjük a játékosokat. A Set rosters gombbal egy újabb menübe kerülhetünk, ahol játékosokat cserélhetünk csapatok között (Trade). A View-val megnézhetünk részletesebben egy kijelölt játékost. Ekkor a tulajdonságok mellett már egy képet is mutat a játékosról a program. A játékosokat 16 tulajdonság számszerű értékeivel (1-100) jellemzi a program, ezek a következők: Mezőnyből elért kosár, 3 pontosok, büntetők, zsákolás, labda-lopás, blokkolás, támadó lepattanók, védő lepattanók, offence aware, defence aware, erő, sebesség, gyorsaság (reakcióidő), ugrás, ember-ember küzdelem. A játékos képernyőn a Compare gombra klikkelve egyszerre két játékos részletes adatait láthatjuk, így össze tudjuk hasonlítani őket.

A TEAMS almenüben az egyes csapatok játékosállományát vehetjük szemügyre az előzőekhez hasonlóan.
Ha kiéltük magunkat az összes menü feje tetejére állításában, akkor talán el is kezdhetnénk első mérkőzésünket, válasszuk az Exhibitiont és klikkeljünk a főmenüben a pipára. Ha kiválasztottuk a csapatokat, eljutunk egy újabb menübe. Itt a Roster gombnál átírhatjuk a kezdő felállást. A lista mellett bal oldalt a rövidítéseket áthelyezve változtathatunk. A Team info-val részletes információt kapunk a csapatról. A Trade segítségével játékost cserélhetünk egy másik csapattal. A Teams és Players gombbal a már fentebb ismertetett menükbe juthatunk. Az Other Team-mel gondolhatjuk meg magunkat és választhatunk másik csapatot. Már csak a joystick-okat kell bekonfigurálni és indulhat a derbi. Az irányítás minden NHL-lel játszott embernek pillanatok alatt magától értetődő. Ami fontos, hogy a program rendesen lekezeli az analóg joystick-ot, így ha jobban kimozdítjuk, akkor gyorsabban fut a játékosunk. Ha a lepattanót eredményesen akarjuk szedni, akkor célszerű a kosár árnyékára állni, és onnan felugrani.

Még egy fontos dolog van, a Pause menü. Ide a meccs közben az ESC megnyomásával kerülhetünk. Itt lehet Replay-t kérni, statisztikákat nézni, a játék alapbeállításait megváltoztatni, befejezni a meccset és stratégiai változtatásokat meghozni.

A Strategy menüben állíthatjuk be a csapatunk viselkedését.
Offence: itt választhatunk 7 féle támadó taktika közül. Ha az automatic-ot választjuk, akkor a gép cserélgeti nekünk ezeket.
Defence: védő taktika kiválasztása. Crash board: ha bekapcsoljuk, akkor a támadóink agresszíven mennek a lepattanóért, ha kikapcsoljuk, akkor rossz dobás után visszahúzódnak védekezni.
Pressure: védők aktivitása. Ez kétélű fegyver, mert nagyobb nyomás több megszerzett labdát jelent, de valószínűleg több befújt faltot is.
Substitution: gép végzi a cserét (automatic) vagy mi (manual).
Match ups: itt tudjuk beállítani, hogy ki kit fogjon.
Time out: egy mérkőzésen egy csapatnak 7 időkérése van, ezzel kell gazdálkodjon. Time out kérés után tudunk cserélni (substitution).

Nagyjából ennyi lenne a játék kezelése. Még némi értékelés kellene a végére. A játék kivitelezése szinte tökéletes. A grafika, a hang, a zene és a játékosok mozgása gyönyörű. A valódi mérkőzések forró hangulatát nagyon jól sikerült visszaadniuk minden kis részlettel. A sok jó mellett egy kis problémám azért van. A csere rendkívül lassú és nehézkes, mert amíg keresztülvergődök az egyébként gyönyörű SVGA menükön, az egy örökkévalóság. Ezért általában a gépre hagyom a cserélést, ami szerintem nagyon fontos taktikai rész, és inkább én csinálnám, ha lenne türelmem. A csere és a fáradás szerintem sokkal jobban volt elkészítve Amigán a TV-Sports Basketball-ban. Ilyen téren szerintem máig az a referencia-program. Ennek ellenére PC-n egyszerűen ez magasan a legjobb kosárprogram.

Charlie

ELECTRONIC ARTS

\+ az egész kivitelezés

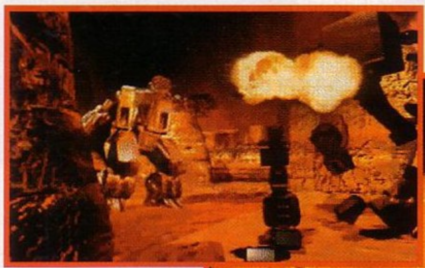
– nehézkes a cserélés

MS DOS 5.0
386
8 MB RAM
VGA vagy SVGA
10 MB HD
SOUNDBLASTER comp.

90%

MECHWARRIOR 2
31ST CENTURY COMBAT

3 évvel ezelőtt az Activision az amerikai FASA kiadóval karöltve egy nagyszabású vállalkozásba kezdett. Végre színvonalasan számítógépre akarták vinni az egyik legnépszerűbb jövőbeli szerepjátékot, a Battletech-et. Korábban is jelent meg már Battletech-játék PC-n,



először az Infocom, majd az Activision kiadásában. Azonban a Mechwarrior2 kivitelezéséhez képest rendkívül gyengék. Nemhiába tartott a játék fejlesztése 3 évig. Közben nagy divatja lett PC-n az óriásrobotos játékoknak. Elsőként a Novalogic hozta ki elsietve az Ultrabots című abszolút bukás játékot. Később a Dynamix jelentette meg az Earthsiege című Battletech-koppintását, mivel azonban nem állt mögötte a Battletech világa a sok kis apró részletével, megmaradt egy színvonalas, de kissé unalmas robot-szimulációnak. Az Iron Assault, a Virgin robot-variánsa inkább csak egy egyszerű lövöldözős játék volt. A Mechwarrior2 fejlesztését elkezdő csapat kb. egy évvel ezelőttre elkészült a játékkal. Akkor azonban szomorúan kellett tapasztalniuk, hogy a felhasznált engine eléggé idejétmúlt, és sok minden fontos dolog már nem valósítható meg benne. Ekkor vette át a projekt irányítását Josh Resnick. A változtatásokat azzal kezdték, hogy az egész játékot átírták protected módba és jelentős módosításokat is eszközöltek rajta. Mindezt az utóbbi 10 hónapban, rohammunkával tudták csak végrehajtani. Így sokkal komplexebbek lehettek a világok, a küldetések és néhány újabb funkcióval is ki lehetett bővíteni a játékot. A játékba bekerülhetett egy rendes gravitációt szimuláló rendszer és még sorolhatnám hosszasan. Sokan megkérdőjelezték, hogy megéri-e ennyi várakozás, avagy nem lesz-e végzetes ez a csúszás. Szerintem maximálisan, ugyanis a legrészletesebb és leghangulatosabb robot-szimuláció készülhetett így el.

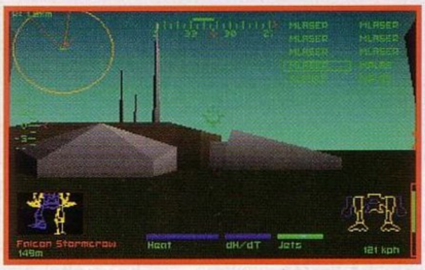
A Battletech, ez az óriásrobotokkal foglalkozó szerepjáték Magyarországon nem túl ismert, méltatlanul. Világszerte több mint 2 millió darab alapkészletet és kiegészítő modult adtak már el belőle, népszerűségét semmilyen hasonló rendszer nem éri el. A 31. század lepusztult világában játszódnak az események, melyek többnyire véres háborúk az óriás robotok és az őket irányító klánok között. Különböző terepeken küzdhetünk meg ellenfeleinkkel, feltuningolt óriásrobotjainkat irányítva. Természetesen mint minden más szerepjátéknál, itt is nagyon fontos a háttértörténet, hiszen ez ad módot arra, hogy beleéljük magunkat a hősök hétköznapjaiba.

Korábban a United Star League uralta az egész, emberek által meghódított világegyetemet. De egy 300 éves polgárháború összetörte az egységet és romokban, feldúlva hagyta a korábban oly virágzó világokat. Aleksandr Kerensky tábornok, a későbbi klánok megalapítója, sikertelenül próbálta meg visszaállítani a Star League uralmát és vele együtt a politikai egységet az Inner Sphere széthúzó csillag-birodalmai között. Miután belátta, hogy tehetetlen az adott helyzetben, összeszedte követőit és elvezette őket az Inner Sphere-en kívülre, ahol az Arcadia, Babylon, Circe, Dagda és Eden bolygókon új kormányt alapított. Ezt a hosszas „menekülés"-t Exodus néven jegyezték le a történetírók. A régi világ összes maradványát fel kellett itt számolni, új alapokra kellett helyezni mindent. A régi katonai rangok eltűntek, helyüket átvette a folyamatos próbatétel és bizonyítás rendszere. A tábornok a hadsereg rendszerét is megreformálta. Az eredeti 800 követőt eleinte 20 klánba osztotta, egyenként 40-40 harcossal. Később 5 nagy klán maradt: Ghost Bear, Jade Falcon, Smoke Jaguar, Steel Viper és a Wolf. A katonai egységek rendszere is megújult. Egy robot jelentett egy POINT-ot. A maximum 3 robotból álló alakzat

neve STAR lett. Összesen 6 féle star felállás van: Line abreast (egymás mellett egy sorban), Line astern (libasorban), Echelon left és right (átlósan balra, illetve jobbra), V-formation (ék) és wedge (v alakzat). 2 star együtt egy BINARY-t alkot, 4 binary pedig egy CLUSTER-t. Végül 2-3 cluster együttesét nevezik egy GALAXY-nak. A társadalom elég erősen militarizált. A legkiválóbb pilóták génjeit egy ún. genpool-ban tárolják, és mesterséges úton hozzák létre az utódokat, a leendő hős pilótákat. Ez egy gondosan előkészített genetikai program keretei között zajlik. SIBKO-nak nevezik az egy nemzésből mesterségesen előállított 20 egyedet tartalmazó csoportot. A folyamatos tesztelés során sorra hullanak ki innen az emberek. Körülbelül a negyedükből lesz végül harcos. Akinek „gyermekét" egy közönséges anya szüli meg, az az újszülött már nem tartozhat a kiváltságos katonai

kaszt tagjai közé, az ilyeneket „freebirth"-nek hívják és lenézik. A „szülők" (akiknek génjeit egy utód kapta) nem találkozhatnak szándékosan gyermekükkel, mivel a szülői érzés a szerelemhez hasonlóan tiltott dolog a katona kaszt tagjai számára.

Számukra csak két dolog létezik: a harc, az ezzel kapcsolatos folyamatos tréningezés és a dicsőségszerzés a klán számára. A pilóták Mechwarrior-rá való kiképzéséről olvashatunk a programhoz adott könyvben. Ez a kiképzés egy kevés történelemlecke mellett rendkívüli fizikai és lelki megpróbáltatás elé állítja a leendő Mechwarrior-okat. Nap mint nap megalázzák és sárba tiporják őket.



A társadalom a következőképpen épül fel: 6 kaszt létezik. Természetesen a legmagasabb szinten a Warriorok, azaz harcosok kasztja található. Az itt található emberek mind a nagy harcos ősök leszármazottai, így természetesen mind robosztusak, gyors logikájúak és éles szeműek. Két csoport van bennük: a Mechwarriorok, akik a robotokat irányítják és az Elementals-nak nevezett csoport. Ők a nehézgyalogság. A harcosok összesen 9 rangot érhetnek el. Ezek sorrendben egymás után a következők: Mechwarrior, Star Commander, Nova Commander, Star Captain, Nova Captain, Star Colonel, Nova Colonel, Galaxy Commander és végül Khan. Ezek a rangok nem csak formaságok ezektől függ, hogy milyen típusú egységet irányíthatunk (egy szimpla robotot vagy akár már egy Star-t) illetve ettől függ, hogy mekkora az általunk irányított robot maximális tömege. Új rangokat az időnként engedélyezett próbákon lehet szerezni. (Én eddig kettőn voltam és két-két rangot ugrottam előre, így most Nova Captain a fokozatom.) A warrior kaszt alatt helyezkedik el a tudósok kasztja. Ők a felelősek a technikai fejlesztésért és a genetikai program gondmentes lezajlásáért, valamint ők oktatják a freebirth-öket. Ezután következik sorrendben a kereskedők, majd a technikusok kasztja. A hierarchia legalján találhatók a termelők. Ők felelnek az ipar és mezőgazdaság működtetéséért. A hatodik kaszt a Dark vagy Bandit kaszt. Ide a társadalomból önként távozottak vagy onnan kirekesztettek tartoznak. Róluk a klánok legszívesebben nem is vennének tudomást. A klánok irányítására is kiépült egy jólszervezett hierarchia. Minden egyes klánt egy Klán Tanács vezet, melynek a Bloodnamed harcosok a tagjai (magyarázat később). A tanács élén két KHAN áll. A KHAN-ok gyűlése a Grand Council. Ez koordinálja a klánok életét. Ha össze kell hangolni a klánok cselekedeteit, pl. közös háború esetén, akkor ennek élére kineveznek ideiglenesen egy ilKHAN-t.

Fontos része a klánok mindennapos életének a próbák rendszere. Ennek segítségével döntik el a vitás kérdéseket, és ez segít a rangok elosztásában, azaz a hierarchia kiépítésénél is. Hatféle próba létezik. Az első a Trial of Grievance, melyet Honor duel-nek is hívnak. Ha két harcos között vita bontakozik ki, akkor azt először a Klán Tanács, vagy kivételes esetekben a Grand Council elé viszik tárgyalásra. Ha ők sem tudják feloldani, akkor következhet a küzdelem az igazságunk megvédéséért. A második fajta a Trial of Position. Ez a próba, mely a magasabb rangért folyik. Ezzel előbb-utóbb a játékban is szembekerülünk. A következőképpen zajlik: egy zárt arénába kilépve több robot (két STAR egység) fogad minket. A próbának két fázisa van. Ha az első fázist teljesítettük, azaz leküzdöttük az első STAR-ba tartozó robotokat, akkor egy rangot ugrunk előre a létrán. Ekkor választhatunk: ha 15 másodpercen belül meglőjük a pályán elhelyezett Sphere-ek egyikét, akkor elkezdődik a második fázis, és egy újabb STAR-t próbálhatunk meg legyőzni. A próba kimenetele így háromféle lehet:

1. csak az első fázist teljesítjük, akkor egy rangot ugrunk előre
2. elvállaljuk a második fázist is, de elbukunk, akkor nem kapunk egyetlen rangot sem
3. mindkét fázist sikeresen teljesítjük, akkor két rangot ugrunk előre.

Ezek a próbák életre halálra mennek, így az életünkért is küzdünk. Aki a klánban nem vállalja ezeket a próbákat, mert félti az életét, az soha sem fog felemelkedni, és soha nem szerezheti meg az oly áhított dicsőséget. A Trial of bloodright az ún. Bloodname-ek viselésének jogáért zajlik.

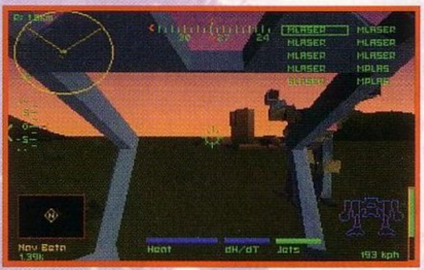
MI IS AZ A BLOODNAME?

Az eredeti 800 harcosnak, aki az Exodusban részt vett feljegyezték a nevét, ezek a bloodname-ek. Az egykori hősök nevét viselni dicsőség, de még ezen túl többet is jelent. Akik a bloodname-eket viselik, azok ezekhez párosulva fontos rangokat is kapnak a klánon belül, és ők képezik a harcosok között a „felső tízezret". Többek között, mint már korábban említettem ők alkotják a Klán Tanácsot. Ha egy ilyen bloodname-et viselő harcos meghal, akkor kiírnak egy viadalt, melyen a nevet viselni szándokozók küzdenek meg egymással a viselés jogáért. Ezt a viadalt nevezik Trial of bloodright-nak. A Trial of posession két klán közötti vita (főleg területi jellegű vita) megoldására szolgál. A kiküldött csapatok megküzdenek egymással, és a csatában eldöntik a vita kimenetelét. Egy érdekesség, hogy Kerensky tábornok szülőföldje, Strana Mechty semleges terület. A Trial of refusal-t arra vezették be, hogy a tanácsok rendelkezései ellen tiltakozni lehessen.

Ha a Klán Tanács vagy a Grand Council egy nekünk nem tesző döntést hoz, akkor e próba keretei között megküzdhetünk az igazunkért. Az utolsó fajta próba a Trial of annihilation. Ha valakit megvádolnak pl. valamilyen a klán számára el nem fogadható cselekedetért, akkor a tanács elküldi őt e próbára. Az erőviszonyok itt olyanok, hogy ez a próba többnyire azonos a kivégzéssel. Akit ide elküldenek az már búcsúzhat is SIBKO-társaitól.

Eddig nagyjából igyekeztem bemutatni a társadalmat és a hétköznapokat szabályozó rendszereket, most pedig lássuk az átlagember álmát a Mech-eket, azaz az óriásrobotokat. Ezek a világ legbonyolultabb harci szerkezetei, és hosszas fejlesztés eredményei. A játékban 15 féle robotot irányíthatunk. Ezek a következők tömeg szerinti sorrendben:

Firemoth: ez a legkönnyebb robot a maga 20 tonnájával. A sebessége kiemelkedő – hála a kis tömegnek – 162 km/órával száguld. A fegyverzete még kb. 40 tonnás robotok ellen is elegendő lehet. Többnyire felderítésre vagy őrjáratra szokták őket kiküldeni.



Kitfox: ez az egyik legismertebb formájú robot. A 30 tonnás tömeg melletti 100 km/órás sebességével igen népszerű az alacsonyabb rangot viselő pilóták között. Ezen már több fegyver helyezhető el, így akár komolyabb küldetésekre is mehetünk vele.

Jenner II-C: a 35 tonnás „pillesúlya" mellett 150 km/órával szalad, így rendkívül mozgékony. Alapváltozata rakétákkal van telepakolva. Vigyázni kell, mert a rakétaütegek újratöltése sok időt vesz igénybe. Ezért nem lehet vele fejetlenül nekiesni az ellenfélnek. Fontos dolog, hogy fel van szerelve Jump jet-tel, melynek segítségével a levegőbe is fel tudunk emelkedni.

Nova: ez az első középkategóriás robot. 50 tonnás. Lézerekkel telipakolták, így rendkívül hatásos a legtöbb ellenféllel szemben. Maximális sebessége 86 km/óra. Szintén fel van szerelve jum jet-tel.

Stormcrow: erlég furcsa formájú fémszörny. 55 tonnás és emellett 97 km/óra a maximális sebessége. Elég erős páncélzattal és fegyver-arzenállal látták el,

főleg lézerekkel. Bármilyen bevetésre kiküldhető.

Mad dog: ez egy kimondottan szép robot. 60 tonnás tömege mellett maximum 86 km/órával tud mozogni a csatatéren. Két vállán rakétavető nyugszik, mely zavarba hoz néhány ellenfelet. Ezenkívül lézerekkel is felszerelték. Többnyire más robotokkal együtt vetik be, de egyedül is igen hatásos. Ellenfelét messziről megsorozza a rakétákkal, majd a pusztítást erős lézereivel közelről fejezi be.

Hellbringer: 65 tonnás kolosszus szintén 86 km/óra maximális sebességgel. Lézerekkel, rakétákkal és gépágyúval is fel van szerelve. Főleg közelharcban nagyon sikeres.

Rifleman II-C: ez szintén 65 tonnás. Mivel lassú motorral szerelték fel, ezért maximum sebessége csak 54 km/óra, így elég lassúnak számít. Fel van viszont szerelve jump jet-tel, mely jelentősen javítja mozgékonyságát. Főleg légvédelmi célokra használják. A harctéren messziről felismerhető szokatlan kinézetéről.

Summoner: 70 tonnás robot, melybe az átlagosnak számító, maximum 86 km/óra sebesség elérésére képes motort építették be. Fontos, hogy bár nem egy könnyű robot, mégis fel van szerelve jump jet-tel. Kimondottan nagyméretű, és kinézetével félelmet ébreszt. Gyors, erős fegyverzetű robot.

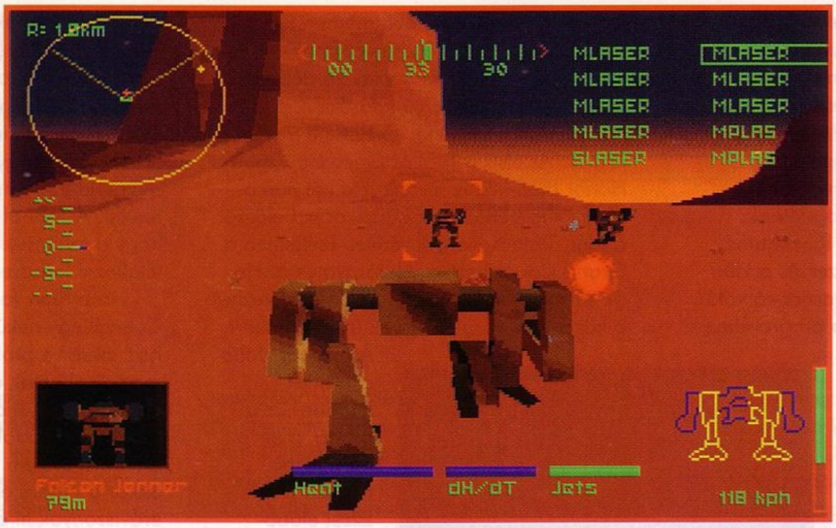
Timberwolf: 75 tonnás és szintén 86 km/óra maximális sebességre képes. Gépágyúval és többféle lézerrel látták el. Vállaira pedig két rakétaindítót szereltek. Rendkívül nagy a tűzereje. Személy szerint ez az egyik kedvenc robotom mind kinézete mind ütőképessége miatt.

Gargoyle: ez a robot egy gnóm emberre hasonlít. 80 tonnás és 86 km/órával képes maximálisan haladni. Szinte az összes fegyver a karjain van, így nnél a robotnál ezekre nagyon kell vigyáznunk. Lézer, autocannon és rakétavető van rajta.

Warhammer II-C: 80 tonnás és 64 km/óra a maximális sebessége. Nagyon erős a páncélzata és fegyverzete, és emellett azért elfogadhatóan gyors. Egyértelműen támadó robot. Bármilyen célpont ellen bevethető.

Warhawk: 85 tonnás támadó robot, maximum 64 km/órás sebességgel. A rajta elhelyezett négy részecskegyorsító ágyú és a nagy hatótávolságú, 10 rakétás rakétavető félelmetes ellenféllé teszi bárkivel szemben.

Marauder II-C: szintén 85 tonnás és 64 km/óra a maximális sebessége. Lézerekkel, pulse lézerekkel és részecskegyorsító ágyúkkal látták el. Közelharcban nemigen van ellenfele.



Dire Wolf: a maga szerény 100 tonnájával a legnagyobb a robotok között. Ezzel arányosan viszont maximális sebessége a legkisebb: 54 km/óra. Minden fontosabb fegyverfajtával fel van szerelve. Célszerű vele az ellenfeleket már messziről legyengíteni a rakétákkal, mert lassúsága miatt különben a kisebb de gyorsabb robotok martalékává válhat.

Most pedig lássuk a fontosabb fegyveret röviden: Az **ER** laser rövidítés az extended range, azaz növelt hatótávolságú lézereket jelöli. Ez jobban fókuszál mint elődei, de viszont sajnos gyorsabban is melegszik. A **PPC** rövidítés a részecskegyorsítós ágyút takarja. Erős sérüléseket okoz, de szintén elég gyorsan felmelegszik a nagy hőkibocsátás miatt. A rakéták közül a Streak missile-t emelném ki. Ez egy rövid-hatótávolságú célkövető rakéta-típus. Egy számítógépvezérelt kioldórendszerrel van összekötve, így előbb be kell fogjuk a célpontot, utána azonban már nyugodtan kioldható. Az **LBX** autocannon mágnesesen gyorsított lövedékeket lő ki nagy tempóval. Ezek a levegőben kisebb szilánkokra esnek szét, ezzel is növelve a találat valószínűségét. Az Ultra Autocannon az előbb bemutatott fegyver továbbfejlesztett változata, mind hatósugárban, mind tűzerőben. A Gauss ágyú elektro-mágnesesen indítja a lövedékeket. Nagy előnye, hogy kevéssé melegszik. Végül a szimpla gépágyú is hasznos lehet ha közelről használjuk az ellenfelek ellen.

Nagyon fontos még, hogy ismerjük a robotok általános felépítését, hiszen akár át is építhetjük őket a programban. Egy robot 8 fő modulból áll. Ezekre rögzíthetjük a különféle berendezéseket, mint motorok, pajzsok, hűtők és fegyverek. Ez a nyolc rész a következő: két láb, két kar, fej, törzs és végül a törzs jobb és bal oldala. A különböző alkatrészek és azok különböző változatai természetesen különböző méretű helyet igényelnek a robot testén. Az igényelt helyet critical space-nek nevezik a programban. Az egyes robot alaptípusokon különböző mennyiségű critical space van, így felfegyverzésükkor vagy áttervezésükkor ezzel kell gazdálkodnunk. Ami ezenkívül befolyásolja még, hogy mit tehetünk egy robot-vázra, az a tömeg. Egy-egy fajta robot nem lehet súlyosabb egy kötött értéknél. A motorok (Engine) között többféle van, de alapvetően két fajtát kell megkülönböztessünk: normál és XL.

Az XL változatokban újabb anyagot használtak a pajzsok építésénél, így jóval könnyebbek lettek, de viszont több helyet igényelnek. Minden Battlemech-en kell legyen egy irányítófülke (Cockpit) is, ahonnan a pilóta vezérli az egész monstrumot. Ha itt találat éri a robotot, akkor rosszabbul tud mozogni és fordulni. A belső szerkezeti elemek (internal structure) is kétféle eljárással készülhetnek. Ha ún. endo steel-ből készül, akkor azonos tömeg mellett kétszer olyan erős, mint a normál változat, de kétszer akkora helyet igényel. Heat Sinks: a hűtők rendkívül fontos elemei egy robotnak, mert az egyes fegyverek rendkívül sok hőt bocsájtanak ki. Ha pedig a robot túlmelegszik, akkor a lőszeres tartályok felrobbanhatnak. Ebből is létezik dupla változat, dupla helyigénnyel és fokozott teljesítménnyel. Jump jets: ezeknek a lábakra szerelhető hajtóművek a segítségével tudunk egy arra felkészített robotot a levegőbe emelni. Armor, azaz páncélzat szintén fontos tartozék. Nélküle bármely robotunkat darabokra szedi pillanatok alatt az ellenfél. Itt is van egy spec változat, mely ferro-fibrous anyagból készül. Nagyobb ellenállás – nagyobb helyigény. A fegyverek és a lőszerek mind különböző tömegűek, és különböző szabad helyet igényelnek a vázon. Egyéb felszerelésből (equipment) kétféle van: az egyik a CASE, ez a belső lőszerrobbanások erejét vezeti el a sérülékeny részektől a roboton kívülre. A másik a MASC: ez afféle turbó. A robot testén kell tehát elosszuk helyigény szerint mindezt a sok alkatrészt.

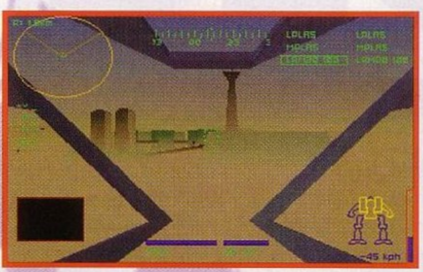
A program elindítása után megnézhetjük az intrót. Ezt mindenkinek látnia kell. Eddig szerintem ez a legszebb és leghangulatosabb intro, amit valaha is játék elején láttam. Amint vége van, legszívesebben már ülnék is be a robotba

és lőnék. Ezek után döntenünk kell, hogy a Jade Falcon klán és a Wolf klán háborújában melyik oldalt választjuk. Itt ismét egy-egy gyönyörű animációt nézhetünk meg a klánok bázisairól. A középen látható Trial of grievance célja most már mindenki számára magától értetődő. Itt ez helyettesíti a más játékokban lévő instant action funkciót. Ha mégis az egyik klánt választottuk, akkor először regisztrálnunk kell magunkat a SIBKO-ba. Itt tartják nyilván a sikeres küldetéseinket, rangunkat és pontjainkat. Ezeket a jobb oldali dobozon jelzi ki a program. A Launch old mission feliratra klikkelve játszhatjuk újra a már teljesített küldetéseket. Ha elfogadjuk a pilótát, klikkeljünk az Accept gombra. Ekkor kerülünk a klán főtermébe, mely egyúttal a főmenü is. A Register villódzó gömbjére klikkelve juthatunk vissza a SIBKO-hoz.

A teremből két kijárat van. Az egyik a gyakorlóterepre (Training) vezet, míg a másik a küldetéseket előkészítő szobába (Ready room). A terem közepén található asztalra klikkelve aktiválható az Archive Holoprojektor. Ez a klán arcívuma. Minden fontosabb információt itt olvashatunk el. Rengeteg mindenről találhatunk itt adatot: a klánok történelméről, előzményekről, robotokról, neves személyekről,... Ha belépünk a küldetés-szobába itt két dolgot tehetünk: lekérjük a küldetés adatait (Mission briefing) vagy beléphetünk a Mech Lab-ba. A küldetésekhez a mech lab-ban tudjuk kiválasztani a megfelelő robotot. Itt felül látható a nevünk és hogy mekkora lehet maximum az általunk vezetett robot tömege. Középen látható az aktuális robot. Tőle balra láthatóak a rászerelt felszerelések és adataik, jobbra pedig a felhasznált fegyverzet. A robotok között a megjelenítő alján látható nyilakkal válthatunk. Egy robot-típusnak többféleképpen felszerelt változata lehet. Egy újabb ilyen speciális változatot mi is elkészíthetünk, ha az Accept helyett a Customize feliratra klikkelünk. Ekkor tudjuk átépíteni a robotot. Szinte mindent kicserélhetünk rajta, csak az a lényeg, hogy a végén legyen elég Critical space mindegyik alkatrész számára, és hogy ne lépjük át a súlykorlátot. A megváltozott alkatrészeket a végén a váz megfelelő részeihez kell rendeljük (Assign criticals), ahol még találunk szabad helyet számukra.

A vázrészek között rájuk klikkelve válthatunk. A fegyverzet elosztásánál célszerű a rakéták mellé valamiféle egyéb fegyvert is rakni, mert a rakétavetők nagyon hatásosak, de elég lassan töltenek újra, így közben pedig szépen szétszedhetnek az ellenfelek minket.

Miután kiválasztottuk a megfelelő robotot, menjünk a Mission briefing-re. Itt a különböző célpontok megismerése mellett lekérhetjük a misszió stratégiai hátterét is. A küldetések sokfélék. Nem csak a terepek, a feladatok is nagyon változatosak. A felderítéstől kezdve a célpont megsemmisítésén át egészen egy sérült robot kihozásáig nagyon sokféle feladatot kaphatunk. Nagyon pozitív dolog, hogy az elsődleges célpontok mellett másodlagos, sőt néha harmadlagos célpontok is vannak, így lesz mindig elég tennivalónk. Minden teljesített dologért Honour-pontokat kaphatunk, ezek alapján értékeli előrehaladásunkat.



Bármelyik menüben a tényleges küldetésen kívül az ESC gombot megnyomva egy opciós menübe kerülünk. Itt a Combat variables almenüben lehet a hangerőt, a játék nehézségét, a megjelenítés részletességét, könnyítéseket (mint sérthetetlenség,...) és a felbontást beállítani. A Cockpit controls almenüben pedig az irányítást lehet az igényeinkhez igazítani. Ha küldetés közben nyomjuk meg az ESC gombot, akkor a megjelenő menüben a joystick-ot tudjuk bekalibrálni és a monitor fényességét tudjuk szabályozni. A Combat variables almenüben itt is a grafika részletességét tudjuk beállítani. Nagyon fontos, hogy küldetés közben mindig figyeljük a robotunk melegedését (képernyő alján középen), ha egy szinten túlmelegszik a robot, az elektronika egy időre lekapcsolja az egész robotot, míg lehűl; ha pedig abszolút túlmelegszik, akkor fel is robbanhat a robotunk. A fegyvereket kétféle üzemmódban használhatjuk: lánc (chain) vagy csoportos (group). Az elsőnél a fegyverek sorrendjében tüzel egymás után mindegyikkel. A másodiknál viszont a fegyvereket három csoportba oszthatjuk, és ekkor csak az aktív csoporttal tüzel a robot.

A játék kezeléséről úgy gondolom, hogy nem érdemes többet regélni, a gombok magukért beszélnek. A küldetések közben CD-ről szól a zene. Több játéknál volt már CD-s zene, de itt nagyon el lett találva a 26 szám! Félelmetesen illenek a zenék a pályák hangulatához, és magukban is megállják a helyüket. A játék grafikája nagyon jó már 320x200-ban, de megfelelő gépen 640x480-ban vagy akár 1024x768 felbontás mellett is játszható. DX4-100-on szerintem 320x200-ban ajánlatos játszani. Nagyon pozitív még, hogy a környezeti viszonyokat is korrektül szimulálták a programban: egy homoksivatagban pl. lassabban hűl le a robotunk, a gravitáció korrektül érvényesül és nagyobb súrlódású talajon lassabban fordul meg a robot. A játék nagyon hangulatos, és ezen még sokat dob a klánok világáról megszerezhető rengeteg információ. Így ha az ember nem rest elolvasni az angol szövegeket, nagyon bele tudja élni magát e világ hőseinek hétköznapjaiba. Szerintem magasan ez a legjobb óriásrobotos játék PC-n. Körülbelül olyan a Mechwarrior2 a többi robotos játék között, mint az X-Wing az űrhajó-szimulátorok között.

Majd elfelejtettem. A programhoz adják a Netmech bővítőmodul demóját, melyben még csak ketten játszhatunk, és csak néhány terep közül választhatunk. A végleges Netmech-ben akár nyolcan is játszhatunk majd hálózatban, rengetegféle speciális terepen. Később majd megjelennek egyéb bővítések is: új terepek, új robotok...

Charlie

ACTIVISION

+ szuper kivitelezés, sokféle küldetés, nagyon hangulatos

– sok helyet foglal a winchesteren

MS DOS 5.0
386
8 MB RAM
VGA vagy SVGA
30, 50, 110 MB HD
SOUNDBLASTER comp.

95%

EUROFIGHTER 2000

A „TFX" elnevezés valószínűleg a legtöbb ember számára ismerősebben cseng, mint ha azt mondom, hogy „DID". Vannak persze, akik tökéletesen tisztában vannak ennek a három betűnek a jelentésével, azoknak viszont kik először hallják, nem árt annyit hozzátenni, hogy ez valójában a Digital Image Design rövidítése. Sokan minden bizonnyal még ezek után sem ismerik fel a társaságot, de ha azt is hozzáteszem, hogy az ő munkájuk volt anno az F29 Retaliator, az Epic, a Robocop, a TFX és legutóbb az Inferno, akkor biztosan sokan a fejükhöz fognak kapni. Szinte minden eddigi programjuk világsiker volt, köszönhetően a remek minőségnek, és persze nem kis mértékben a félelmetes sebességnek. A „TFX" még mindig harmadik az eladási listákon (Gallup Top 20 CD ROM Games 95/4), ennek megfelelően következő nagy dobásuk ismét egy repülőgép szimulátor lesz, egy olyan típust alapul véve, mely jelenleg még nem is létezik.

A EF2000 Anglia, Olaszország, Németország és Spanyolország együttes erőfeszítéseinek eredménye, egy olyan vadászgép, mely képes minden eddigi és közeljövőben várható vetélytársán felülkerekedni. Alapvetően légiharcra, pontosabban légi védelmi feladatok ellátására tervezték, de másodlagos funkció gyanánt képes földi célpontok elpusztítására is. Hadrendbe állítását 2000-re tervezik, az egységes Európa elsőszámú védelmi eszközeként (innen az elnevezése is). A gép technikai paramétereibe most nem szeretnék nagyon belefolyni – ezt Sorell úgyis meg fogja tenni helyettem a végleges verzió tesztelésénél –, legyen elég annyi, hogy a költségeket nem kímélve mindenből a létező legjobbat rakták bele, és így az egész valóban egy picit a jövő századot „idézi". A Digital Image Design remek érzékkel csapott le az alkalomra, hogy erről a gépről elsőként készíthessen egy szimulátort, így a nagy vetélytársnak, a Microprose-nak be kell érnie a második hellyel.

A EF2000 programozói számára mindig a maximális élethűségre való törekedés volt az első számú szabály a fejlesztés hosszú hónapjai alatt. Véleményük szerint akkor lesz igazán élethű egy szimulátor, ha az alkotók figyelmet fordítanak a legapróbb részletekre is. Ennek a gondolatnak a jegyében készítették el az előzetes terveket, majd kapcsolatba léptek a RAF-fal (Royal Air Force), hogy annyi információt sajtoljanak ki belőlük, amennyit csak lehet. Természetesen a EF2000-re vonatkozó adatok egyelőre még szigorúan bizalmasak, a RAF azonban meglepő módon nagyon segítőkésznek mutatkozott. A DID rendelkezésére bocsátott technikai adatok alapján a gép mozgását eddig soha nem látott precizitással sikerült modellezni, és természetesen a játékban berepülhető több mint 4 millió négyzetkilométernyi terület is tökéletesen megegyezik az eredetivel. Létező katonai térképek felhasználásával készítettek mindent, így az arányokkal sem lesznek gondok.

Természetesen nem véletlen ez a nagy segítőkészség a Királyi Légierő részéről, mivel mint később kiderült, ők is szerződést kívánnak kötni a DID-del egy speciális szimulátor elkészítéséről. Bármily hihetetlenül hangzik is, a TFX repülési modelljéből már készült egy „Sigma" elnevezésű szimulátor, mely napjainkban is használatban van jó pár nyugati ország hadseregének légi kiképzőközpontjaiban. Ugyanezt tervezik a EF2000-rel is, a

különbség mindössze annyi, hogy ebből a programból nem kell majd egy újabb szimulátort építeni a valódi pilótáknak. A legtöbb szakértő véleménye szerint ugyanis elég lesz a kezelőszerveket rákapcsolni egy kézzelfogható pilótafülkére, egy speciális monitort szerelni az egészre, és már kész is az új rendszer. Nem titkolt cél, hogy a 2000-ben szolgálatba álló EF2000 pilótáit is ezen a programon kívánják előzetesen kiképezni. Nos, ez kedvcsinálónak az az érzésem elég jól hangzik, és most lássuk magát a játékot.

A rosszfiúk szerepét megint szegény oroszokra osztották, a kerettörténet szerint keleti szomszédaink ezúttal a Skandináv félszigetet szemelték ki maguknak. Szárazföldi egységeikkel máris mélyen benyomultak Finnország területére, ebből következik, hogy a játékos feladata a „nemkívánatos" elemek kipucolása lesz a területről. A EF2000 mindenféle célpont ellen bevethető, más szóval itt sem lesz hiány légiharcban és precíziós bombázásban. Szerencsére a szimulátorok terén manapság már kezd kimenni a divatból a „magányos hős" megközelítési mód, hiszen a mondás is azt tartja, hogy „egy fecske nem csinál nyarat". A EF2000-nél ez az állítás maximálisan igaz, így most egyszerre akár három társat is vihetünk magunkkal a bevetésekre. Ezek a társak lényegesen „intelligensebbek", mint azt hasonló programoknál megszokhattuk, azaz teljesítik ugyan a parancsainkat, de saját biztonságuk és értékítéletük is meglátszik a döntéseiken. Gondoljunk csak a jó öreg Falcon 3.0-ra, ott bizony pilótatársaink gyakran a földbe fúródtak, amint egyik másik kevésbé jól időzített parancsunkat teljesítették. Itt nem kell emiatt aggódnunk, alárendeltjeink úgyis csak az ésszerűség határain belül fogják az utasításokat végrehajtani.

A TFX-nél jól bevált opciók ezúttal is a rendelkezésünkre állnak majd, így próbálkozhatunk különálló bevetésekkel vagy egy előre megalkotott hadjárattal (mindezt akár hálózaton keresztül is max. 8 játékossal). „Előre megalkotott hadjárat" alatt eddig valami olyasmit értettünk, hogy egy adott történet szerint végigrepülhettünk x mennyiségű jól definiált bevetést, majd a végén

örülhettünk a kitüntetésnek. Egy ilyen bevetés többnyire inkább csak sok gyakorlást igényelt, hiszen akárhányszor újrakezdtük ugyanazt a küldetést, mindig 3 óra felől közelített az első MIG, így szinte oda se kellet nézni, mikor kilőttük rá a két Sidewinder-t. Erre találták ki a különböző fejlesztők a „nincs két egyforma bevetés" jeligével fémjelzett, általuk forradalminak nevezett újítást, miszerint ezúttal majd véletlenszerű irányból, véletlenszerű számban érkeznek ellenlábasaink, és így – szerintük – soha nem lehet megunni a játékot. Szerintem ez inkább idegesítő volt mint lelkesítő, de persze az is lehet, hogy ez pusztán csak az én véleményem. A DID programozói azonban mégis hasonlóképpen gondolkodhattak, mivel olyasmit alkottak, mely már leírva is igen fantasztikus. A EF2000 WarGen rendszere ugyanis nemes egyszerűséggel a mi viselkedésünk és szokásunk alapján építi fel ellenfeleink taktikáját és magatartását. Ez egyaránt vonatkozik a magasabb stratégiai célok meghatározására és az egyes bevetések szereplőinek akcióira, így ugyanazt a cselt valószínűleg kétszer nem lehet majd sikeresen bevetni a gép ellen. Az egészet egyébként úgy kell elképzelni, hogy a program mesterséges intelligenciájának „megtanították" egy rakás katonai alapelvet és szabályt, valamint jó pár pilóta személyes tapasztalatait. Ami igazán megdöbbentő, hogy a gép képes lesz ellesni tőlünk dolgokat, így felkészülhetünk arra is, hogy előbb-utóbb a saját trükkünkkel fognak a másvilágra küldeni.

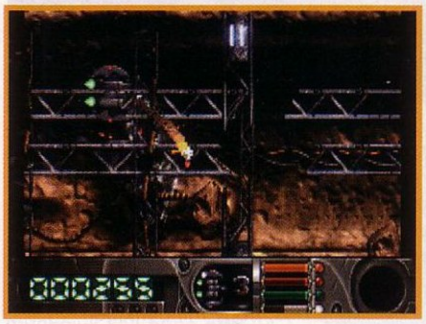
Szinte biztos, hogy mindenkiben felmerül a gondolat, hogy mindez nagyon szép, de vajon milyen lesz ennek a sebessége? Nos, erre a kérdésre csak egy tesztverzió megérkezése után fogunk végleges választ kapni, de kiindulva a DID eddigi alkotásaiból (TFX, Inferno stb.), remélhetőleg ezúttal sem fogunk csalódni. A hírek szerint nagyfelbontásban maximális részletesség mellett egy Pentium 90Mhz-es processzorral röccenés nélkül fog futni a program, ha pedig leszedjük a textúrát, akár még egy gyengébb 486-os gépen is bőven élvezhető lesz a játék. Én láttam mozgás közben is a EF2000-et, csak éppen azt nem tudom, hogy a mutatott teljesítményt milyen konfigurációval érték el. Az mindenesetre biztos, hogy azon a bizonyos gépen majdnem olyan gyorsan futott a játék, mint anno a TFX egy 66Mhz-es procival. Szerencsére a program memóriaigénye mérsékeltebb, mindössze 4MB RAM-mal már hajlandó lesz elindulni. Természetesen 8MB az ajánlott, de ha megnézzük a grafika

minőségét, akkor ez azt hiszem érthető is. A végleges verzióra a tervek szerint októberig kell várnunk, de ismerve a szofvercégek megbízhatóságát kiadási dátumokat illetően, nem lepődnék meg, ha végül mégis karácsony lenne belőle. Addigra talán már egy mezei halandónak is elérhető lesz a Pentium ára...

Del

PROTOTYPE

Amíg Amigán egymást követték a jobbnál jobb, mára klasszikusnak számító lövöldözős játékok (elég csak néhány nevet mondanom, pl. R-Type2, Hybris,...), addig a PC sokáig szűznek számított e játékkategóriában. Néhány, többnyire elég silány shareware kísérlet mellett nem volt

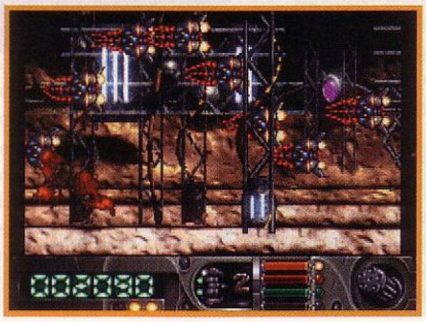


elfogadható ilyen játék PC-n. Tavaly tört meg a jég, amikor megjelent a Raptor. Ezt már színvonalasan készítették el, jó is volt, csak kicsit túl könnyű lett. A másik végletet a Tubular Worlds jelentette, mely szintén nagyon szép volt, csak játszhatatlanul nehéz. Ennek a tarthatatlan helyzetnek a felszámolását tűzte ki célul az osztrák illetőségű NEO cég. Remélem ez senkit nem riaszt el, ugyanis ők csinálták az egész kellemes, Clou! című játékot. Tehát úgy döntöttek megreformálják a PC-s lövöldözős játékok piacát. Ez azonban csak részben sikerült – sajnos!

A történet nem érdemel sok helyet, sematikus, mint majdnem minden ilyen játéknál: Mi egy szuperpilóta szerepét játszuk nagy beleéléssel. A körítést ehhez természetesen bősz Alien-ek nyújtják, akik mint már annyiszor, itt is el akarják foglalni a Földünket és minket, szerencsétlen földlakókat pedig el akarnak pusztítani. Hé, ez nem megengedett egy békés galaxisban! kiáltjuk, és már rohannánk is segítségül hívni Ford Prefect-et, de sajnos ő most éves szabadságát tölti a Betelgeuse bolygón. Már csak egy esély maradt, hogy ördögien gonosz tervükben megállítsuk az idegeneket, ki kell próbáljuk ellenük az új vadászgép prototípusát. Ha sikeresen vizsgázik, akkor minden folytatódhat úgy ahogy eddig,... szennyezzük a Földet, kivágjuk az őserdőket,... ezer bocs, erről nem volt szó a programban. Szóval folytatódik az emberek békés földi élete – nekünk és gépünknek hála. A feladatunk a régi. Nyolc különböző pályán kell keresztülküzdjük magunkat és közben mindenre lőni ami mozog. A gyönyörű grafika a folyamatos 6-szintű, parallax scrollnak köszönhető. A pályák felépítése minden egyes játéknál más és más, így nem kell attól félnünk, hogy a húszadik játék után már kívülről fogjuk tudni néhány képernyőre előre, hogy hol fognak jönni az ellenfelek. Ugyanazon a szinten egy másik alkalommal más formációban jönnek az ellenfelek. Az első pálya egy afféle high-tech szint, később ún. Speed-Level-ken is át kell verekedjük magunkat – ezekben tárgyakat kell kikerülnünk. Eljuthatunk egy Techno-pályára is. Itt különféle gépekkel és kamikaze-repülőkkel fogunk bajlódni, az erdei pályán pedig többféle ügyes bio-ellenféllel küzdhetünk. A konvencióknak megfelelően a pályák végén főellenfél van. Ezek néhol elég ötletesen vannak megoldva. Az első pálya végén pl. nagy ívű körkörös pályán mozog a főellenfél. Ha itt nincs még meg a hátrafele lövő fegyver, akkor nagy valószínűséggel annyi nekünk.

A játék fegyverrendszere nem lett rossz: A standard gépágyú mellett négyféle speciális fegyverünk lehet. A multilövés, plazmalabda, fúziós lövedék és a célkövető rakéták. Egyes ellenfeleket lelőve hátrahagynak kis bogyókat. Ezeket felszedve tudjuk az éppen aktív fegyverfajta szintjét négy fokozatban növelni. A magasabb szintű változat általában gyorsabban, sűrűbben és nagyobb lövedékeket lő. A pályákon ezenkívül találhatunk még extrákat is, mint pl. energiapajzsot, mely túl sok találattól azért felrobban, és Smartbomb-ot. Elég fontos újítás, hogy a játék során bármikor menthetünk. A zene CD-ről jön, így igen jó minőségben szól, csak sajnos maguk a számok nem valami extrák, elég átlagosak (nem úgy mint a szintén ebben a számban tesztelt Mechwarrior2-nél).

Egy lövöldözős játékot nehéz értékelni, mert erősen ízlések és pofonok kérdése, de azért az igazi klasszisok könnyen



megkülönböztethetők a tömegterméktől. Sajnos ez a játék nem lesz klasszikus. Miért? Mert hiába a CD-ről jövő zene, a jó hangok és a szép grafika. A játék a véletlenszerűen érkező ellenfelek ellenére elég egyhangú, a pályák nagyon hasonlatosak egymáshoz. A pályák nehézségén sem csiszolgattak sokat- az első kb. ugyanolyan nehéz, mint a többi. A változatosság, a sokkoló váltások hiányoznak belőle. Az egész egy profin megcsinált rutinmunkának hat, ahol a programozók egy kicsit elfeledkeztek arról, hogy itt a játékos szórakoztatásáról van szó. Összességében. Aki ennek a kategóriának a feltétlen híve, az jól fog szórakozni a Prototype-pal, mert elég színvonalas. Én személy szerint egyelőre PC-n még maradok a Raptor-nál.

Charlie

NEO

\+ szép grafika, jó hangeffektek

– kicsit egyhangú

MS DOS 5.0
386
4 MB RAM
VGA
1.6 MB HD
Soundblaster, Ultrasound

71%

IRON CROSS

Rideg feketeség, fémesen csillogó ezüstös körvonalakkal. Más hasonló érdemrendhez képest szinte zavaróan egyszerű kidolgozás, itt-ott feltűnik néhány durvábban megmunkált barázda, de sehol semmi felesleges díszítés. Közepén tompa, fekete körvonalakkal domborodik átadásának éve, melyet majd a '30-as évek elejétől az alsó szárra száműzött a hírhedt dextrogirát.

Ezrek vesztek oda csak azért, hogy mellükre tűzhessék és százezreknek kellett elpusztulniuk ahhoz, hogy ezrek kiérdemeljék.

Ez a Vaskereszt. A történelem minden bizonnyal legismertebb német eredetű katonai kitüntetése, melynek bár gyökerei a XIX. századba, pontosabban III. Frigyes Vilmos porosz király korába nyúlnak vissza, igazán közismertté csak az I. világháború véres csatáinak hősei zubbonyán vált. Kiérdemlése – a legutolsó időkig – kizárólag a kiemelkedő bátorságot tanúsító katonák privilégiumának számított, és 1813-ban történt létrehozásától 1945 májusának első napjaival bezárólag minden német részvételű háborúban adományozták.

Pályafutásának csúcspontjára a II. világháború évei során jutott. „Legyen elég kitűzhető érdemrendem és megnyerek bármely csatát" – jegyezte meg egyszer Napóleon és egy másik diktátor, Adolf Hitler, megvalósította szavait. A hagyományos, zubbony bal oldalán díszelgő I. és II. osztályú Vaskereszt négy újabb kategóriával bővült. A Harmadik Birodalom titánjai immáron nyakukban viselhették a Vaskereszt Lovagkeresztjét, melyhez a későbbiekben kiérdemelhették a tölgyfalombokat, a kardokat és a gyémántokat is. Bár ezen utolsó fokozatot csak a legkiválóbb katonák kis csoportja mondhatta magáénak, a többi változatból jó néhány díszelgett a három fegyvernem katonáinak nyakában.

Mert ugye ennek az érdemrendnek nem csak eszmei értéke volt. A győzedelmes háború befejeztével, Hitler minden tölgyfalombokkal ékesített Lovagkereszttel kitüntetett katonájának egy birtokot is ígért a megszállt területek valamelyikén.

Ötven esztendő elteltével, a német militarizmus eme notórius jelképe a hadtörténelem iránt vonzódók számára mit sem veszített egykori értékéből. Egy-egy eredeti példány – sok a hamisítvány – megdöbbentően magas áron cserél gazdát.

Természetéből fakadóan, a kitüntetés tökéletes alternatívának számított, egy olyan stratégia szimuláció elnevezésére is, mely éppen a II. vh. egyik legmozgalmasabb periódusát dolgozza fel. Az egyetlen kifogás talán az lehetne, hogy azért a keleti fronton lényegesen többet osztottak ki ezen érdemrendekből.

HADMŰVELETEK A KONTINENSEN

Az IC jelenlegi formájában a nyugati hadszíntér 12 legnevezetesebb katonai akcióját (ezek közül jó néhány megfilmesítésre is került) eleveníti fel a D-Nap-i inváziótól egészen a német földön folytatott harcok kezdetéig. A hadmozdulatok, helyszínek és résztvevő alakulatok az ismert történelmi tények alapján kerültek megjelenítésre. A folyamatos – nem fordulókon alapuló – csata rendszer pedig eddig csak kevés program esetében tapasztalt (Harpoon), dinamikusan zajló ütközeteket tesz lehetővé.

A cikk megjelenésekor pedig már minden bizonnyal beszerezhető lesz azon kiegészítő csomag is, mely az update-It hangkártya meghajtókon kívül 6 vadonatúj színteret is tartalmaz.

#1. AZ ELSŐ KARDCSAPÁSOK

Időpont: 05.00, június 6. 1944
Helyszín: „Sword" partszakasz, Franciaország.

A közhiedelemmel ellentétben, a normandiai invázió első hullámában francia földre érkező szövetséges katonák nem az aknamezőkkel és géppuskafészkekkel tűzdelt fövenyre kifutó partraszálló egységek gyomrából rohamozták meg Hitler Európa Erődjét. A hagyományos gyalogsági erőket, szállítógépek százaiból kiugró légideszantosok és kommandó alakulatok előzték meg, melyek még az éjszaka jótékony leple alatt, ejtőernyővel ereszkedtek le, vagy különleges naszádokból partra úszva szivárogtak be az ellenséges vonalak mögé. Legfontosabb feladatuk, a partvédelmi ütegek és vasútvonalak felrobbantása mellett, az előrenyomulás szempontjából

létfontosságúnak ítélt csomópontok és hidak biztosítása volt.

Peter Young ezredes speciális egységének is egy hasonló feladatot kell teljesíteni. Az észrevétlen partraszállást követően, a német őrjáratokat kijátszva kísérlik meg ellenőrzésük alá vonni az egyik folyami átkelőhelyet. A hidat azonban számos üteg védelmezi és a kommandósoknak pedig nincs nehézfegyverzete, tehát a katonák a váratlan támadás okozta kavarodáson kívül más segítségre egy jó ideig nem számíthatnak. Afelől sincs kétségük, hogy a meglepetés is csak ideig-óráig tart és a német erősítések megérkezésével a helyzetük szinte kilátástalanná válhat, hacsak ...

#2. A LEGHOSSZABB NAP

Időpont: 06.00, június 6. 1944
Helyszín: „Omaha" partszakasz, Franciaország.

A Szövetségesek emberfeletti lépéseket tettek a feltételezett invázió pontos helyének és időpontjának eltitkolására. Elképesztő mennyiségű katonát és hadianyagot halmoztak fel a kiemelt biztonsági övezetté nyilvánított Dél-Angliában, mely ekkora már leginkább egy túlméretezett katonai táborra emlékeztetett. A bizonytalanságnak azonban egyszer és mindenkorra véget vet a várva várt parancs és a brit szigetek kikötőiből kirajzanak a világtörténelem legnagyobb armadáját alkotó hajók ezrei. A cél Normadia!

Azonban a németek sem vesztegették idejüket. Erwin Rommel, az Afrikai Hadtest hírhedt „Sivatagi Rókája" vezetésével kiterjedt védelmi rendszert építettek ki, melyekkel még a partokon meg akarták hiúsítani minden szövetséges kezdeményezést.

A hét partszakasz talán legkeményebbike, a későbbiekben stílusosan „Véres" Omaha néven vonult be a köztudatba. A partraszálló amerikai csapatok ezen a sziklákkal övezett, jól védhető területen ütköztek a legelszántabb német ellenállásba. Azonban a Szövetségesek végtelennek tűnő erősítésekkel rendelkeznek, melyeket kétéltű páncélosokon kívül a part közelben cirkáló hadihajók lövegei is támogatnak.

#3. HALÁL A SÖVÉNYEK KÖZÖTT

Időpont: 10.00, június 13. 1944
Helyszín: Villers-Bocage, Franciaország.

A partraszállás sikeressége és a viszonylag enyhe veszteségek a Szövetséges katonák önbizalmának – az elővigyázatlanság határát súroló – növekedését idézték elő.

Csak egy jelentéktelennek számító francia falu elleni – tragikusan végződő – támadást követően ismerték fel, hogy a Wehrmacht még

Az Erskine tábornok parancsnoksága alatt harcoló 22. páncélos dandár 'A' és 'B' százada a békés Villers-Bocage falu elfoglalásával kísérelte meg a 'Lehr' páncélos hadosztály egységeinek bekerítését. A területre jellemző, átláthatatlan sövényekkel övezett utak azonban korlátozták a brit páncélosok mozgóképességét, melyek így a falu határában első osztályú célpontot biztosítottak Michael Wittman SS Hauptsturmführer lesben álló Tigrise gyilkos 88-asa számára.

A tapasztalt német parancsnok pedig rádöbbentette az angolokat, hogy bár a partokon ők győzedelmeskedtek, a bozótban még mindig a Tigris az úr!

Megjegyzendő, a britek hihetetlenül balszerencsésnek tekinthetők, hiszen a történészek Wittmann-t a háború legsikeresebb páncélos parancsnokaként tartják számon. A fiatal altiszt első sikereit (Vas-Kereszt I, II oszt.) az orosz fronton harcoló 1. SS Páncélos Hadosztály (LAH) rohamlöveg zászlóaljának kötelékében aratta. Álma viszont '42 novemberében vált valóra, mikor – immár tisztként – az elsőként felállított Tigris alakulatok egyikéhez vezényelték. '44 nyarán Normandiában mint a 101. SS Nehézpáncélos különítmény egyik századának parancsnoka vett részt, Tigrise 88mm-es lövegének csövét pedig ekkorra már több mint 100 győzelmi gyűrű díszítette. A Villers-Bocage-nál nyújtott teljesítményével, ahol a két század sikeres megsemmisítésével elhárította a I. SS hadtestre leselkedő veszélyt, kiérdemelte a tölgyfalombokat is, megkapta a Lovagkeresztjéhez. A dicsőséget azonban csak napokig élvezhette, mert augusztus 8-án Tigrise – két kísérőjével egyetemben – a Gaumesnil falu melletti gyümölcsösben álcázott brit Sherman Firefly áldozatává vált. Sírját csak 39 évvel később fedezték fel és a tetem azonosítását követően, teljes katonai szertartással helyezték immár végső nyugalomba a La Cambe-i német katona temetőben.

#4. A 112-ES HEGY

Időpont: 14.10, július 10. 1944
Helyszín: Caen mellett, Franciaország.

Közel 2100 harcigép támadását követően vette kezdetét Montgomery tábornagy 'Goodwood' hadművelete, mely Caen városának bevételével próbált véget vetni a Normandiában kialakulóban lévő patthelyzetnek. A siker kulcsa azonban egy, a várostól dél-nyugatra fekvő – a Szövetséges térképeken egyszerűen 112-es Hegy-ként jelölt – földrajzi pont hovatartozása volt, hiszen ennek tetejéről tökéletes kilátás nyílt Caen-re.

A hegy elfoglalása Cornwall-i Herceg Gyalogsági ezredének katonáira hárult, akiknek azonban az előrenyomulás kezdetével kellemetlen meglepetésben lett részük. Tudniillik, a brit hírszerzés durván alulbecsülte a német front mélységet, valamint az is elkerülte figyelmüket, hogy az 1. SS Páncélos hadosztálynak egy teljes Párduc zászlóalja várta a 11. Páncélos Hadosztály közeledő tankjait.

A kezdeti lendület pillanatok alatt szertefoszlott és már az első napon 126 páncélos esett áldozatul a hosszú csövű 75mm lövegek pontos tüzének. A július 21-én lefújt hadművelet során pedig még további 200 brit tankot lőttek ki a védők. Annak ellenére, hogy Caen végül mégis Szövetséges kézre került, a hadművelet kudarcnak minősült, mert 500 elvesztett páncélosba került a kezdetben oly könnyűnek tűnő győzelem.

#5. KITÖRÉS ST. LO-NÁL

Időpont: 22.00, július 15. 1944
Helyszín: St. Lo mellett, Franciaország.

Bár a Szövetséges erőknek sikerült a normandiai hídfő megerősítése, a Rommel vezette erők sikeres ellenlépésekkel

sorozatosan meghiúsították a további előrenyomulásra tett kísérleteket. Ezen a helyzeten kívánt változtatni a Bradley tábornok által előterjesztett, egy erőteljes kifelé irányuló csapást szorgalmazó 'Cobra' hadművelet.

A hadművelet kimenetele ebben az esetben, a számos fontos utánpótlási út találkozását jelentő St. Lo nevű városka elfoglalásától függött. A feladat végrehajtásával a „Villám Joe" Collins parancsnoksága alatt harcoló VII. Hadtestet bízták meg, akik a forró nyári éjszaka leple alatt indították meg a támadást.

Annak ellenére, hogy L. J. Collins akciója végül is sikerrel járt és a hadművelet elérte a kitűzött célokat, az akció mégis kétes hírnévre tett szert, mert kiemelkedő példájává vált a fegyvernemek közötti koordinációs problémáknak. A hiányos információ áramlás következtében két Szövetséges bombatámadás során 136 amerikai katona lelte halálát a saját bombáktól. Az áldozatok között volt L. J. McNair tábornok is, az amerikai csapatok F.o-i parancsnoka.

#6. A HÍDDAL TÖBB A KELLETÉNÉL

Időpont: 14.00 , szeptember 17. 1944
Helyszín: Arnhem, Hollandia

Hitler, a július 20-i merényletben való feltételezett szerepe miatt öngyilkosság elkövetésére kényszerítette Rommelt, egy szempillantás alatt megfosztva a Franciaországban harcoló csapatait legkiválóbb parancsnokuktól. Hasonló képességű utód hiányában, a Wehrmact immár képtelennek bizonyult hosszabb időre feltartóztatni a Franciaországon végigsöprő Szövetséges erőket és a Montgomery tábornok vezette alakulatok számára érinthető közelségbe kerültek a határmenti német városok. Az egyetlen visszatartó erőt egy természetes akadály, nevezetesen a Rajna jelentette.

Ennek leküzdésére vette kezdetét a meglehetősen merész „Market Garden" hadművelet, a Rajna hollandiai szakaszán lévő hét híd 3 légideszant hadosztállyal történő elfoglalását és a brit XXX. hadtest páncélos előőrseinek megérkezéséig való biztosítását tűzte ki céljául. A hadművelet sikere esetén a Szövetséges csapatok, a kiépített német védelmi vonalak megkerülésével, komolyabb ellenállás nélkül nyomulhatnának be a Német Birodalom ipari központjának számító Ruhr-vidékre.

A meghatározott 70 mérföldes szakaszon lévő első öt híd esetében minden a terv szerint zajlott, azonban az Arnhem körzetében földet érő brit 2. Légiszállítású Dandár szemben találta magát az Wilhelm Bittrich Gruppenführer vezette II. SS. hadtest és az elit 9. Páncélos hadosztály egységeivel. A korlátozott tűzerővel rendelkező ejtőernyősök – annak tudatában, hogy erősítésre napokig nem számíthatnak – felkészültek a német ellentámadás visszaverésére.

A nevezetes hidat végül '45 februárjában robbantották fel a visszavonuló német csapatok.

#7. A SARRE-UNION-I ÜTKÖZET

Időpont: 10.00, december 2. 1944

Helyszín: Sarre-Union, Franciaország

A Németország dél-nyugati határvidéke felé száguldó amerikai páncélos alakulatok a távolság csökkenésével egyre nagyobb ellenállásba ütköztek az útjukba kerülő, jól felfegyverzett Waffen SS egységektől. A Birodalom határainak védelmére összevont, korszerű Párduc harckocsikkal felszerelt, elit alakulatnak számító 2. SS páncélos hadosztály még a francia oldalon, Sarre-Union városától keletre épít ki védelmi vonalat a Shermanok feltartóztatására.

Azonban most az amerikai csapatoknak is meg volt a maguk adu ásza a kizárólag fekete sorállományú 761.-s páncélos zászlóalj, a hírhedt „Black Panthers" formájában. Ezek a faji elméleteik miatt minden németre neheztelő katonák, a 26. gyalogsági zászlóaljjal vállvetve áttörtek a számbeli fölényben lévő, erősebb német páncélosok kötelékein és az előrenyomulás tovább folytatódott.

#8. ELSENBORN-GERINC

Időpont: 05.40, december 15. 1944
Helyszín: Rocherach , Belgium

A győzedelmes éveket felidéző tüzérségi előkészítéssel vette kezdetét Hitler utolsó nagy blöffje a nyugati fronton. A megmaradt tartalékok legnagyobb titoktartás mellett történő összevonásával, utoljára állt ütőképes erő az OKW rendelkezésére. Az Ardennek erdőségeiben előretörő Waffen SS, ill. Wehrmacht páncélos ékek pedig – az elképzeléseknek megfelelően – valóban felkészületlenül érték a mit sem sejtő Szövetséges alakulatokat.

Az addig folyamatosan visszavonuló amerikai erők végül az Elsenborn-gerinctől keletre fekvő, kereszteződése miatt stratégiai fontosságú Rocherach városkánál fordultak szembe a közeledő páncél-gránátosokkal. Azonban a németek is tisztában voltak Rocherach-i útkereszteződés jelentőségével, így az elit 12. SS páncélos hadosztály egységei a hajnal hasadtával indították meg támadásukat a település elfoglalásának céljából.

#9. BOSSZÚ MALMEDY-ÉRT

Időpont: 07.00, december 19. 1944
Helyszín: la Gleize , Belgium

A német támadás lendülete az amerikai erősítések megérkezése, de legfőképpen a kritikus üzemanyaghiány és a vadász-bombázók támadásai következtében lelassult, majd az lassan kifulladt. Egyre több stratégia fontosságú helyen alakultak ki német védelmi gócpontok, ahol a kampfgruppe-ék még működőképes harcijárműveikkel megkísérelték visszaverni az amerikai ellentámadásokat.

A Peiper oberstrurbannführer vezette harci különítmény (kampfgruppe) la Gleize városka körül vett fel védelmi állásokat és a taktikai szempontból előnyös pozíciókból tüzelve, a Waffen SS páncél-gránátosok sikeresen ellenálltak az amerikai rohamoknak. A támadók egyetlen esélye a védelmi gyűrűn való áttörésre az Ambleve völgyön keresztül vezetett.

Az akció pikantériája abban rejlik, hogy Peiper különítményének egyik alegysége december 17-én Malmedy közelében egy mezőn legéppuskázta az amerikai 285-ös tüzérségi megfigyelő zászlóalj előzetesen hadifogságba esett 120 katonáját. A várost támadó két amerikai hadosztály katonáit hajtotta a bosszúvágy, a fanatikus németek pedig még ebben a kilátástalannak tűnő helyzetben is kitartottak, hiszen ők

biztosították a körzetben lévő többi német egység visszavonulását.

Peiper és katonái december 18-tól egészen 23-ig tartották magukat, majd hátrahagyván kiürült tartályokkal és üres ágyúkkal álló páncélosaikat, immár gyalogosan vonultak vissza Németország területére.

#10. A 'MEGERŐSÍTETT TOJÁS'

Időpont: 11.00, december 21. 1944
Helyszín: Saint-Vith , Belgium

Peiper különítménye már napok óta védekező harcot folytatott, mikor az északon előretörő német csapatok is kemény ellenállásba ütköztek Saint-Vith közelében.

Az amerikai egységek itt egy a későbbiekben „Megerősített liba tojás" néven ismertté váló védelmi rendszert alakítottak ki, melyet a lagymatag német támadások nem voltak képesek felszámolni.

Az ismétlődő sikertelenség láttán a német hadvezetés elrendelt még egy utolsó átfogó támadást, melyet hatékony tüzérségi előkészítés előzött meg. A főtisztek tisztában voltak a helyzet kritikus mivoltával, mert tudták, ha St. Vith továbbra is ellenáll, az az Ardennek-i német offenzíva teljes kifulladását jelentené.

#11. 'EASY' SZÁZAD KEMÉNY NAPJA

Időpont: 13.00, január 14. 1945
Helyszín: Noville, Belgium

Immár teljessé vált az 'Őszi köd' hadművelet sikertelensége és az amerikai csapatok megkezdték a még mindig ellenálló néhány német kiszögelés felszámolását. Azonban fanatikus – és jól képzett – Waffen SS alakulatok megkeserítették a jenkik életét, mint ahogyan azt Bastogne körzetét ostromló 506-os légiszállítású zászlóalj 'E' századának katonái is tapasztalhatták. Az ellentámadás egyik szárnyát vezető ejtőernyősöknek minden egyes négyzetméterért komoly harcot kellett folytatniuk, miközben egyre sürgette őket az idő is, hiszen Eisenhower parancsa szerint a lehető leggyorsabban be kellett venniük Noville városát, ezúton vágva el az egyik legfontosabb német visszavonulási útvonalat.

Azonban a feladat közel sem volt egyszerű, hiszen Noville-t csekély fedezéket biztosító, nyílt terep övezte, amelyet az ellenfél több megerősített tűzfészke fedezett. Az ejtőernyősök életét még tovább nehezítette az előttük csordogáló, megduzzadt patak is, mert tudták, az átkelés folyamán tökéletes célpontot biztosítanak a német géppuskafészkeknek.

#12. A REMAGEN-I HÍDFŐ

Időpont: 15.55, március 7,. 1945
Helyszín: Remagen, Németország

Az 'Market Garden' kudarcát követően a Szövetségeseknek nem maradt más választásuk, mint a Rajnán való – minden bizonnyal súlyos véráldozatot követelő – átkelés. Ezen esetben azonban pártolta őket a szerencse. Az amerikai I. hadsereg nagy iramban előrenyomuló ékei ép állapotban találták a Remagen-i Rajna-hidat, melyet a lassú visszavonulás miatt még nem repített levegőbe a Wehrmacht.

Felismerve a híd stratégiai jelentősségét, az amerikai alakulatok azonnal támadásba lendültek és szembeszállva a hidat védelmező német reguláris erők, valamint a hidat aláaknázó utászok elkeseredett akcióival megkísérelték épségben biztosítani azt.

ELSZAKADVÁN A VALÓSÁGTÓL

Az első összecsapásokat követően két alapvető problematika vetődhet fel;

1.) Zseniális stratéga lévén, a legkilátástalanabb helyzetekből is azonnal győzelemre visszük a német egységeket (igen valószínűtlen !).

2.) Csak szégyenletes vereségeket eredményez minden próbálkozásunk. Bármely esetről legyen is szó, további szórakozás, ill. végre némi sikerélmény érhető el az egyéni elképzelések megvalósítását biztosító részletes ütközet-szerkesztővel (Custom Missions).

TERRAIN: A hadszíntéren uralkodó terepviszonyok kiválasztását teszi lehetővé. Lehetséges variációk: Hill (hegy, magaslat), Manor (udvarház, tanya), Plain (síkság), River (folyópart), River crossing (folyami átkelőhely), Town (város), Valley (völgy), Woods (erdős terület,), Beach (tengerpart), Bridge (híd) ill. Field (mező)

MINUTES: A szimulált összecsapás ideje.

PLAY: A csatában vállalt szerepkör :

ATTACKER/DEFENDER: A támadók ill. a védők hovatartozása.

REINFORCMENTS: Az akció során befutó erősítések száma.

POINTS: A tervezési szakasz során rendelkezésre álló beszerzési keret.

ARTILLERY: Az igényelhető nehéztüzérségi tűzcsapások száma.

AIR STRIKES: A kérhető légicsapások száma.

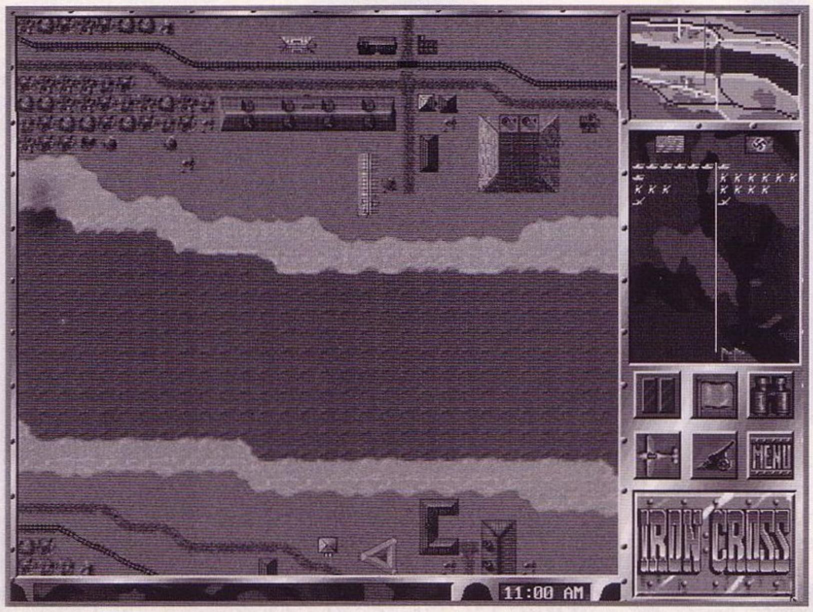
SIZE: A hadműveletben résztvevő harci eszközök típusok korlátozása.

CSAPATÖSSZEVONÁS

Ki tudja melyik fél győzelmével végződött volna a háború, ha a tábornokok a valóságban is ily könnyedséggel állíthatták volna össze csapataikat. Azonban nem szabad megfeledkezni arról, hogy bármennyire is hihetetlenül hangzik, még a hatalmas Király Tigris sem több egy rakás tehetetlen ócskavasnál, ha alkalmatlan körülmények között kerül bevetésre. Mit sem ér egy gránátosok nélküli páncélos szakasz, ha az ellenfél mozgékony, lángszórós, ill. páncélöklös gyalogsága pillanatok alatt semlegesítheti. A gyalogsági egységek kiválasztásánál sem mindig a legnagyobb tűzerővel rendelkező osztag a nyerő. Ügyeljünk az általános szakaszt kiegészítő három speciális alakulat, a nehéz-géppuskás osztag (Squad w/MG), a lángszórós osztag (Squad w/Flame) és a páncélököllel rendelkező osztag (Squad w/Panzerfaust), valamit ezek kombinációjának ésszerű bevetésének körülményeire is.

Bár a rendelkezésre álló harcjárművek listája meglepően gazdag, hiszen a populáris páncélosok mellett számos különleges – kevésbé ismert – típust is tartalmaz, a gyakran minden

következetességet nélkülöző fiktív „típus – kép" párosítások (lásd. Bison, Brumbar, Elefant, Maultier!, Puma!) nem csak felettébb bosszantóak, de a járműveket kevésbé ismerők számára egyenesen félrevezetőek lehetnek. Ez a hiányosság egyszerűen trehányság a készítők részéről, hiszen mindegyik típusról maradtak fenn, viszonylag könnyen hozzáférhető hiteles fényképek. Bizonytalanság esetén azonban az alábbi néhány paraméter megtekintésével megbizonyosodhatunk a kiválasztott szerkezek valódi rendeltetéséről, ill. képességeiről.



ÁLTALÁNOS PARAMÉTEREK

COST: A kiválasztott osztag / harcijármű beszerzési költsége.

TOP SPEED: Az osztag / harcijármű átlagos haladási sebessége.

RELOAD: Az osztag / harcijármű elsődleges fegyvereinek tűzgyorsasága

AMMO: Az osztag / harcijármű lőszerjavadalmazása. A szürke pontok a páncéltörő lövedékek, a pirosak pedig gyalogság elleni repeszgránátok aktuális számát jelzik. Az összes gránát kilövése esetén, az egység másodig legerősebb fegyvere lép az elsődleges fegyver helyére.

A GYALOGSÁG PARAMÉTEREI

MEN LEFT: A még harcképes katonáinak száma.

SPECIAL WEAPONS: Az osztag különleges fegyvereinek felsorolása, melyek lehetnek nehéz-géppuskák, lángszórók vagy páncélöklök, ill. ezek kombinációi is.

FIREPOWER INDICATORS: Az egység tűzerejének remélhető pusztító hatása más, tetszőlegesen kiválasztott alakulatokon. A kis távolság a képernyőn kb. 10mm jelent. A piros jelzés negatív, a kék pedig pozitív találati lehetőséget feltételez.

PÁNCÉLOSOK ÉS LÖVEGEK

ACCURACY: A jármű fedélzeti fegyvereinek pontossága, avagy a kiválasztott célpont eltalálásának valószínűsége.

SIZE: A jármű mérete, melynek mértékével egyenesen arányos az általa nyújtott célpont nagysága.

TURR DAMAGE: A lövegtoronyba szerelt lövegek tűzerejére, ahol a magas érték fokozott tűzerőt sejtet.

MG DAMAGE: A fedélzet géppuskák tűzereje.

FRONT/SIDE/REAR ARMOR: A harcijármű páncélvédettsége más-más irányokból érkező támadásokkal szemben.

IRÁNYÍTÁS A HARCTÉREN

Az IC esetében az utolsó saját egység elhelyezésének pillanatában kezdetét veszi a harc. A szűnni nem akaró ágyúzás közepette, nincs idő hosszasan morfondírozásra, döntéseinket röpke pillanatok alatt kell meghozni, és ha ezek mégsem bizonyulnak kielégítőnek, nem árt ha van lehetőség korrigálásukra is. Ezen kívánalmaknak tökéletesen eleget tesz a program ikonos vezérlő rendszere, melynek kezelése hamar elsajátítható.

MODE: A négy tevékenység-típus kiválasztása:

1.) Move: Helyzetváltoztatás, a tűzharc elkerülésével.

2.) Attack: Az ellenség támadása álló helyzetből.

3.) Move & Attack: A helyváltoztatás élvez prioritást, bár az egység nem mulasztja el a kedvező támadási lehetőségeket sem.

4.) Attack & Move: Minden energiát a támadásra kell koncentrálni, a helyzetváltoztatás csak célpont hiányában, új célpont felkutatására történhet.

TARGET: Az optimális, ill. többi lehetséges célpont feltüntetése...

L.O.S. : A specifikus alakulat pozíciójából belátható terület feltüntetése.

ADD DEST: Új haladási útvonal kijelölése.

CLEAR PATH: Előzetesen kijelölt útvonal eltörlése.

ROTATE VEHICLE: Az egység / harcjármű helyzetének elforgatása. Alkalmazása elsősorban lövegtorony nélküli harcjárművek, ill. tüzérségi eszközök esetében indokolt.

MENU: Visszalépés a kezdő menübe.

Ezen a taktikai parancsokon kívül nem árthat a főmenüben található ágyú és repülő ikon jelentésének ismerete sem. Ezek értelemszerű aktiválásával kérhető tüzérségi zárótűz, ill. légitámadás az előzetesen kijelölt célpont ellen.

TÁJKÉP CSATA UTÁN

Bár a páncélosoknál tapasztalt pontatlanságok meglehetősen kiábrándítóan hatottak, rajtuk kívül nem véltem felfedezni egyéb olyan hiányosságot, mely játszhatatlanná, netán élvezhetetlenné tenné a programot. A grafika nem veheti fel a versenyt a Panzer General, vagy a Battle Isle esetében megismert színvonallal és a hang FX-eket sem fogják beterjeszteni a Grammy-díjra. Azt is be kell ismernem, hogy a kezdeti sokadik szégyenletes vereséggel végződő ütközetet követően nehéz volt ellenállni az Iron Cross HD-ről való azonnali és végleges letörlése kísértésének. De állítom, hogy az első sikeres csatát követően (főleg ha azt a németek oldalán harcolva sikerül kivívni) már megjön a harcikedv és meg sem állunk a Remagen-i hídnak az amik orra előtt történő felrobbantásáig. Mert George S. Patton páncélos tábornokot idézve: "A támadó elszántsága és nem a bizonytalanul döfő szurony dönti el a csatát."

Sorell

NEW WORLD COMPUTING

– hangok és a hangefektek rosszak

+ Eldönthetjük a második világháború kimenetelét

MS DOS 5.0
386
4 MB RAM
SVGA
10 MB HD
SOUNDBLASTER comp.

82%

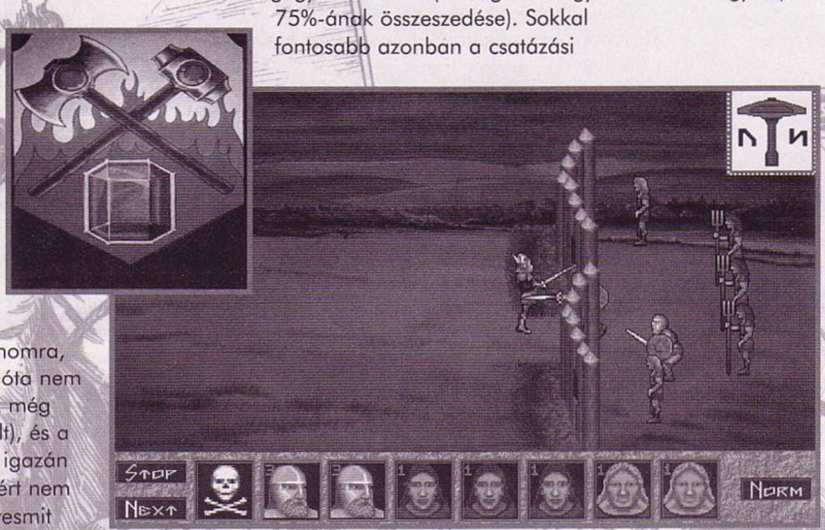
HAMMER OF THE GODS

YEAHHHH! Megnyertem a Master of Oriont impossible szinten!!! YESSS! Sőt YESSSSSS!!! Én vagyok a legszebb, a legokosabb, a legszeré... Mi? Hogyan? Nem is erről kell most írni??? Miért nem ezzel kezdtétek? Csak mondani kell és Pellus bácsi azonnal átállítja magát... HAHAHA!!! VÉGRE SIKERÜLT!!! HEHEH... Khmmm! Különben normális vagyok...

Na, szóval mint már az összefoglalóból kiderült, a New World Computing legújabb alkotásáról lesz szó. Azt is elárultam, hogy nagyjából mire számíthattok, ha játszani óhajtotok vele. Azért elég furcsa számomra, hogy a King's Bounty óta nem hallottam a cégről (ez még Amigás koromban volt), és a legújabb játékuk sem igazán jobb amannál. De azért nem illik indoklás nélkül ilyesmit állítani, nézzük mit is kínálnak nekünk... Annyit azért megjegyeznék, hogy nem fogok mindenre kiterjedő leírást készíteni, mivel CD-s programról van szó, feltételezem, hogy mindenkinek van a közelében egy gépkönyv is...

Ebben egyébként egészen jó kis novellát olvashatunk a viking korból, ami meglehetősen jól megindokolja a küldetésünket: terjesztenünk kell kultúránkat (mondjuk inkább: vallásunkat) a pogány európai államok között, miközben a saját (vagyis viking) ellenfeleinket is helyretesszük. A program legnagyobb erőssége hogy ezeket más játékosok is irányíthatják (bár ez szerintem '95-ben alapkövetelmény. Bár akkor miért képtelenek megcsinálni a Tie Fighter-ben??? Na, mindegy ez sem tartozik ide...). Hogy ez utóbbi tevékenységünket sikeresebben végezhessük, küldetéseket vállalhatunk a saját isteneinknél, akik különféle jutalmakkal (pl. sárkányokkal, varázslókkal, fegyverekkel) segítenek bennünket, amíg elvállalhatjuk Odin küldetését a teljes uralom megszerzésére...

A játék elején választanunk kell hogy milyen orientációval szeretnénk végigjátszani a küldetéseket: troll, dwarf, elf és ember a négy lehetőség (Gratulálok játéktervező úr! Hogy ezt hogyan sikerült belemagyarázni a viking érába...). Én az emberek mellett döntöttem – mint kiderült rosszul – mert az ő végső küldetésük tűnt a legegyszerűbbnek (a mágikus tárgyak 75%-ának összeszedése). Sokkal fontosabb azonban a csatázási képesség! Az trollok regenerálódnak, az elf íjászok pedig meglepően (vagy nem meglepően!) jól nyilaznak... És emellett a végső küldetéseik sem sokkal rosszabbak (csak ezt akkor még nem tudtam): az elfeknek a végső népesség jó részét kell birtokolni, a trolloknál a hadsereg mérete a fontos, míg a dwarfok az aranymennyiség gyors növelésére törekszenek.



A térképválasztásnál a véletlen (random) verziót ajánlom, mert Európában sok az erőd és kezdetben igen gyakran le fognak ott verni minket...

A nehézségi szintek választásához nem szeretnék tanácsokat osztogatni. Négy lehetőség van: easy, average, advanced és impossible. Mindez a viharok és sárkánykígyók (a tengeren) gyakoriságát, a városok és erődök védelmének erősségét befolyásolja. Én average szinten hagytam a beállítást, így gyakorlatilag 1 nap alatt eljutottam a végső küldetésig. Az sajnos kissé tovább tart, mert nem tudni, hogy hány fegyvert kell összeszedni a végső győzelemhez... Nálam már hegyekben álltak a mágikus kardok a kezdővárosomban és Odin mester még mindig nem fújta le a meccset... izé... hirdette ki a győztest!

A játék általánosságban három fő részre oszlik: felderítés (á'lá Civilization), csata (lásd Kings Bounty) és küldetések (ez egyedi).

FELDERÍTÉS

Erre nem kell sok szót vesztegetnem! Megyünk a hajóinkkal és körülöttünk szépen kizöldül, illetve kikékül a vidék. Jobb klikkel mindenről infót kaphatunk – a városok védelméről is –, ami szerintem meglehetősen nagy baklövés volt a játék készítőitől... A képernyő alján mindig a kiválasztott egységben lévő egyéneket láthatjuk mozgáspontjaikkal egyetemben. Nyilván hegyekben ez gyorsabban fogy mint mezőn, és a csoport legkisebb mozgáspontú egyéne korlátozza a többieket. De gondolom ez elég nyilvánvaló...

Még három apróság: új várost alapítani, illetve beülni az ellenfélébe csak viking harcossal és/vagy íjásszal lehet (ilyenkor jelenik meg a SUBJUGATE opció)! Tehát hősökkel vagy sárkányokkal hiába kopogtatunk a városházán...

Másodszor: a hajókat szárazföldön cipeltetni is lehet, csak ez meglehetősen sok mozgáspontba kerül...

Harmadszor: a GROUP gomb a lent lévő egységeket egy csoportba szervezi (akik jele zöld pipa lesz), kivenni egyesével tudjuk őket, ha a képük alatt lévő gombra klikkelünk (vörös x). Annyit még érdemes megjegyezni, hogy új egységeket csak a fővárosunkban tudunk toborozni és mindig csak az alapegységeket (vagyis a hősökre és varázslókra vigyázni kell!).

CSATA

Sajnos a program egyik legfontosabb és legcsúnyább része! Ha meggondolom, hogy a cikk elején emlegetett játékok csatája sem szebb (sem a KB, sem az MoO nem törekedett semmiféle látványosságra!), csak sokkal változatosabb, akkor sajnos azt kell mondanom, hogy a stratégiai játékoknál sajnos (mármint a Hammer of the Gods szempontjából sajnos) az utóbbi funkció fontosabb! Ezzel nem azt mondom, hogy a csata nem lehet szép – már miért ne lehetne, én is tudok egy-két stratégiai programot, ami szép is! –, de csak a változatosság után! Na, mindegy...

Szóval mi balról indulunk, az ellenfelek jobbról (esetleg van közben egy fal is, amit a gépkönyv szerint védi a védőket – amit én nem nagyon tapasztaltam –, hogy íjászaink ne találják el őket). Minden egység egyet léphet bármilyen irányba illetve harcolhat, ha van ellenség a hatótávolságában. Itt kimondottan jók az elf íjászok és hősök, illetve a varázslók. Fejlődés nincs, különleges módosítók nincsenek (a fegyvertől eltekintve), egyéb megjegyzés szintén nincs... (DE VAN! I love MASTERS OF ORION! NEEE! Főszerkesztő úr, ne hívja a fehérköpenyeseket! Már elmúlt! Ígérem...)

KÜLDETÉSEK

A játék talán legeredetibb része a sokfajta küldetés, amit isteneinknek végezhetünk (persze itt is lehetett volna némi versengést szítani a játékosok között – mondjuk sok száz küldetés van, de amit a másik megcsinál, az már számomra nem elérhető...). Egyes isteni kívánságok nagyon könnyen teljesíthetők (pl. egy fiunk vagy lányunk odaígérése), mások nehezebbek (pl. sárkánypusztítás), ismét mások sokáig tartanak (pl. pénzszerzés). A cél az, hogy valamilyen úton eljussunk a főistenhez, Odinhoz és teljesítsük az ő kívánságát is...

EGYÉB

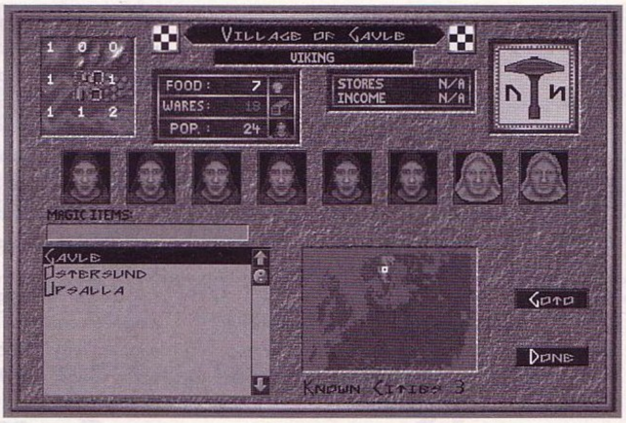
Azért kissé összetettebb a program, mint amennyit itt leírtam belőle. Ide leírok még egy-két apróságot, amik például a felső menüsorból érhetők el. Nem olyanokra gondoltam, mint SAVE, SAVE AS vagy END TURN, mert ezeket úgyis ismeri mindenki...

Többek között a diplomácia lehet fontos, amit én főleg az ellenfelek erejének megnézésére használtam. Megfogalmazhatunk itt különféle követeléseket is, hogy ha nem teszed ezt meg ezt, akkor én kénytelen leszek azt meg azt tenni. A fenyegetéseimen általában csak röhögtek a többiek, amikor meg komolyan vették, akkor már késő volt... A kereskedelem szintjét viszont beállíthatjuk itt (értelemszerűen minél barátságosabb a viszony, annál magasabb szintre). Érdemes figyelni, hogy az ellenfél mikor kezdi el csökkenteni a kereskedelem szintjét, mert ez biztos jele annak, hogy támadni akar. Persze lehet figyelmeztetés nélkül is megindulni, de ez csökkenti a HONOR-t (mondjuk megbecsültség), ami nehezíti a későbbi kapcsolatteremtést az istenekkel és a többi játékossal, illetve esetlegesen túszként kinnlevő gyermekeink testi épségét is veszélyeztetheti (mivel ezek száma is korlátozva van és néhány küldetés hozzájuk kapcsolódik, nem érdemes ok nélkül feláldozni őket – a játékon kívüli morális károkról nem is beszélve – főleg ha barátnőnk is tudomást szerez a dologról és éppen akkor támadnak fel benne az anyai ösztönök).

A másik fontos dolog az építés, ami a következő módon történik: egy egységet a kívánt helyre mozgatunk és az építés menüpontra klikkelünk. Jobb oldalt megjelenik az építés költsége (attól függően, hogy mit akarunk felhúzni) és amennyiben még egyszer a mezőre klikkelünk, a következő körre megépítik nekünk az utat/kastélyt. Minden mezőn csak eggyel nagyobb épületet húzhatunk fel, mint ami már ott van (vagyis: út, kis kastély, közepes kastély, nagy kastély). A kastély (inkább erődnek mondanám) fő előnye, hogy állandóan regenerálódó fegyveres erő van benne, amivel 2,4,6 mező távolságra kitámadhatunk. Persze ez fordítva is igaz: várost fosztogató egységeink kaphatnak áldást ellenséges kastélyokból! Főleg akkor, ha nagyon kifosztjuk a várost (RAZE) és már nincs mozgáspontunk elsöpörni onnan...

Végül némi értékelés (az eddigieken túl): Az SVGA grafika úgy általában megfelelő (a csatáktól eltekintve, mert az kifejezetten ronda), az intro is elég tűrhető. Ha valakinek a VGA kártyája nem lenne VESA kompatibilis (van még ilyen egyáltalán?), az normál VGA-ban is „élvezheti" a játékot...

A hangok is teljesen átlagosak. Sem különösebben jó, sem különösebben rossz effekteket nem találtam. Pozitívan értékeltem, hogy a kártyafelismerés



nagyon jó: sok kártyát detektál a program és nem nagyon hibázik (nem akarok negatív reklámot csapni, de volt nálam egy-két nagynevű cégtől származó játék, amelyekről ezt nem lehetett elmondani...).

Végül állandó vesszőparipám a játszhatóság: sok hiba és hibácska felsorolása helyett inkább azt mondom, hogy egész jó program lett volna úgy két éve, még jobb közvetlenül a Civilization után. De azóta eltelt egy kis idő feleim...

Összefoglalva: megnézni érdemes, esetleg eljátszogatni is el lehet vele, de én ismerek jobb stratégiai programokat, amiket már bagóért (értsd: forintért) árusítanak Magyarországon is. Ez utóbbi megjegyzésem azoknak szólt, akik hajlandók megvenni egy programot, ha szerintük kiemelkedően jó – mint például én is. Évi két-három programot szerintem mindenki kibír és – ez nemcsak az én véleményem – lassan meg kellene változtatni a nagy cégekben a kalózország kialakult képét Magyarországról. Én már elkezdtem...

Pellus

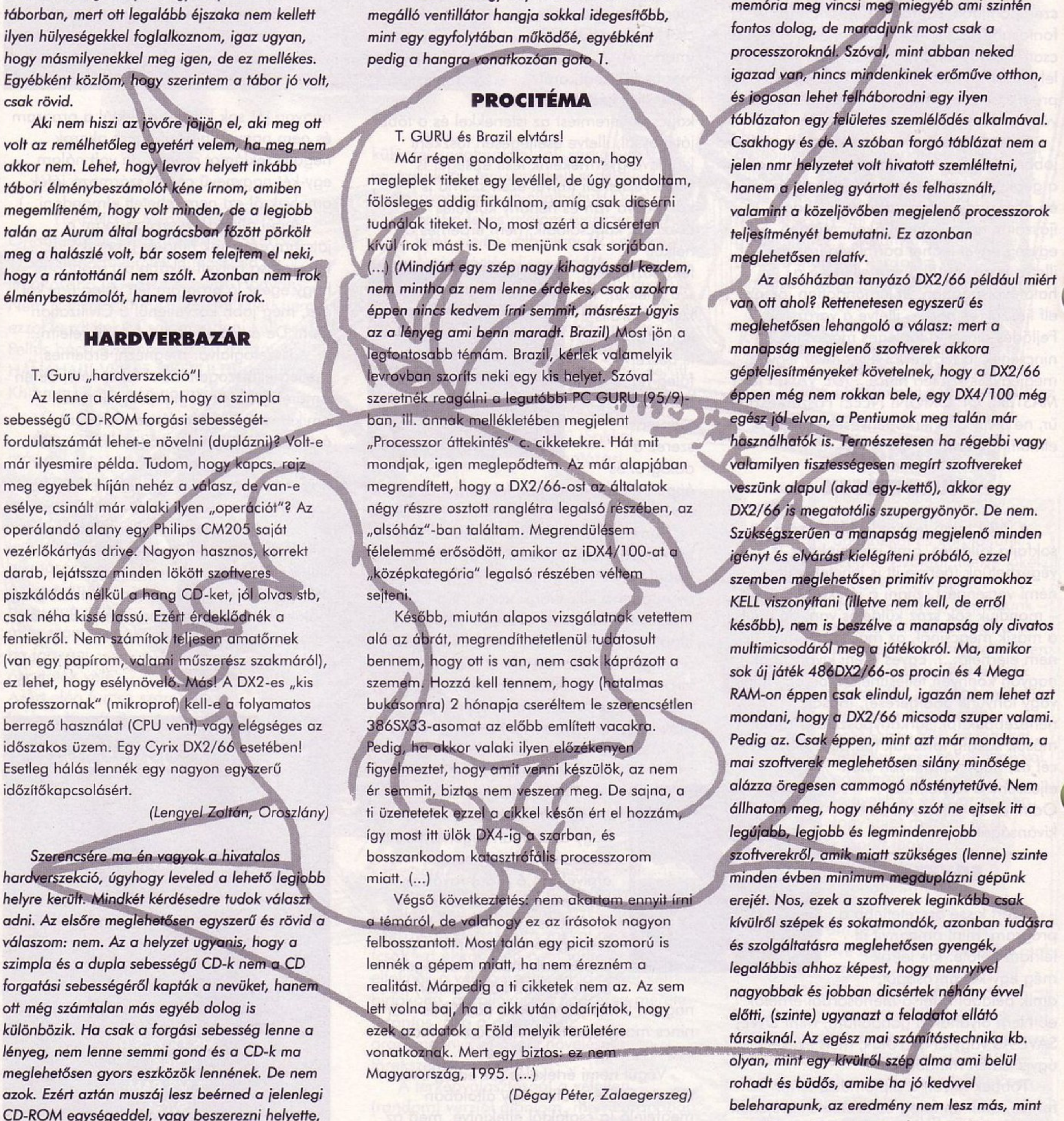
US GOLD

+ Játszogatni érdemes vele

– Van jobb is

MS DOS 5.0
386
2 MB RAM
SVGA
10 MB HD
SOUNDBLASTER comp.

73%



Micsoda egy hülyeség ez az egész már megint. Éppen most kezdek körülbelül harmadszorra a levrov megírásába, de igazából most sem akar sikerülni, mert minden máson jár az eszem, csak a levrovon nem. Lehet azt mondani egészen nyugodtan, hogy egyetlen egy porcikám sem kívánja a ma éjszakai szeánszot, amin vélhetőleg elkészül a nagy mű, de nincs mit tenni, én marha megígértem, hogy készen lesz. Márpedig akkor készen lesz. Csak előbb még kicsit elmerengek rajta, hogy de jó is volt a táborban, mert ott legalább éjszaka nem kellett ilyen hülyeségekkel foglalkoznom, igaz ugyan, hogy másmilyenekkel meg igen, de ez mellékes. Egyébként közlöm, hogy szerintem a tábor jó volt, csak rövid.

Aki nem hiszi az jövőre jöjjön el, aki meg ott volt az remélhetőleg egyetért velem, ha meg nem akkor nem. Lehet, hogy levrov helyett inkább tábori élménybeszámolót kéne írnom, amiben megemlíteném, hogy volt minden, de a legjobb talán az Aurum által bográcsban főzött pörkölt meg a halászlé volt, bár sosem felejtem el neki, hogy a rántottánál nem szólt. Azonban nem írok élménybeszámolót, hanem levrovot írok.

HARDVERBAZÁR

T. Guru „hardverszekció"!

Az lenne a kérdésem, hogy a szimpla sebességű CD-ROM forgási sebességét-fordulatszámát lehet-e növelni (duplázni)? Volt-e már ilyesmire példa. Tudom, hogy kapcs. rajz meg egyebek híján nehéz a válasz, de van-e esélye, csinált már valaki ilyen „operációt"? Az operálandó alany egy Philips CM205 saját vezérlőkártyás drive. Nagyon hasznos, korrekt darab, lejátssza minden lökött szoftveres piszkálódás nélkül a hang CD-ket, jól olvas stb, csak néha kissé lassú. Ezért érdeklődnék a fentiekről. Nem számítok teljesen amatőrnek (van egy papírom, valami műszerész szakmáról), ez lehet, hogy esélynövelő. Más! A DX2-es „kis professzornak" (mikroprof) kell-e a folyamatos berregő használat (CPU vent) vagy elégséges az időszakos üzem. Egy Cyrix DX2/66 esetében! Esetleg hálás lennék egy nagyon egyszerű időzítőkapcsolásért.

(Lengyel Zoltán, Oroszlány)

Szerencsére ma én vagyok a hivatalos hardverszekció, úgyhogy leveled a lehető legjobb helyre került. Mindkét kérdésedre tudok választ adni. Az elsőre meglehetősen egyszerű és rövid a válaszom: nem. Az a helyzet ugyanis, hogy a szimpla és a dupla sebességű CD-k nem a CD forgatási sebességéről kapták a nevüket, hanem ott még számtalan más egyéb dolog is különbözik. Ha csak a forgási sebesség lenne a lényeg, nem lenne semmi gond és a CD-k ma meglehetősen gyors eszközök lennének. De nem azok. Ezért aztán muszáj lesz beérned a jelenlegi CD-ROM egységeddel, vagy beszerezni helyette, esetleg mellé egy újabbat. Ha lehet, négyszeres sebességűnél kisebbet már ne nagyon vegyél, bár ma még a duplasebességű CD-k is elegek a „multimédia", azaz a „nagy átverés" című műsorszámhoz.

A másik kérdéseddel kapcsolatban csak annyit, hogy az már megoldható, csak minek. A DX2/66 nem igényel olyan túlzottan erős hűtést, de azért nem árt ha jól érzi magát, különösebben egy számításigényesebb program esetében. Ha rám hallgatsz, nem próbálkozol a CPU hűtő megerősszakolásával. Mert:

1. Ha a hangja zavar, az már régen rossz. Lehet, hogy már ki kéne cserélni mert elkopott, általában nem jellemző, hogy túl hangosak legyenek.

2. Arra ne számíts, hogy a CPU hűtő ventillátor kapcsolgatásával ezreket spórolsz a villanyszámlán.

3. Szerintem egy folyamatosan elinduló és megálló ventillátor hangja sokkal idegesítőbb, mint egy egyfolytában működő, egyébként pedig a hangra vonatkozóan goto 1.

PROCITÉMA

T. GURU és Brazil elvtárs!

Már régen gondolkoztam azon, hogy megleplek titeket egy levéllel, de úgy gondoltam, fölösleges addig firkálnom, amíg csak dicsérni tudnálak titeket. No, most azért a dicséreten kívül írok mást is. De menjünk csak sorjában. (...) *(Mindjárt egy szép nagy kihagyással kezdem, nem mintha az nem lenne érdekes, csak azokra éppen nincs kedvem írni semmit, másrészt úgyis az a lényeg ami benn maradt. Brazil)* Most jön a legfontosabb témám. Brazil, kérlek valamelyik levrovban szoríts neki egy kis helyet. Szóval szeretnék reagálni a legutóbbi PC GURU (95/9)-ban, ill. annak mellékletében megjelent „Processzor áttekintés" c. cikkekre. Hát mit mondjak, igen meglepődtem. Az már alapjában megrendített, hogy a DX2/66-ost az általatok négy részre osztott ranglétra legalsó részében, az „alsóház"-ban találtam. Megrendülésem félelemmé erősödött, amikor az iDX4/100-at a „középkategória" legalsó részében véltem sejteni.

Később, miután alapos vizsgálatnak vetettem alá az ábrát, megrendíthetetlenül tudatosult bennem, hogy ott is van, nem csak káprázott a szemem. Hozzá kell tennem, hogy (hatalmas bukásomra) 2 hónapja cseréltem le szerencsétlen 386SX33-asomat az előbb említett vacakra. Pedig, ha akkor valaki ilyen előzékenyen figyelmeztet, hogy amit venni készülök, az nem ér semmit, biztos nem veszem meg. De sajna, a ti üzenetetek ezzel a cikkel későn ért el hozzám, így most itt ülök DX4-ig a szárban, és bosszankodom katasztrófális processzorom miatt. (...)

Végső következtetés: nem akartam ennyit írni a témáról, de valahogy ez az írásotok nagyon felbosszantott. Most talán egy picit szomorú is lennék a gépem miatt, ha nem érezném a realitást. Márpedig a ti cikketek nem az. Az sem lett volna baj, ha a cikk után odaírjátok, hogy ezek az adatok a Föld melyik területére vonatkoznak. Mert egy biztos: ez nem Magyarország, 1995. (...)

(Dégay Péter, Zalaegerszeg)

Mindamellett, hogy meglehetősen sokat húztam a leveledből, még így is igen sok maradt meg belőle, de nem baj. Így talán sokkal jobban lehet érezni az iróniát és a komoly felháborodást, amit mellesleg igazán meg tudok érteni. Ennek ellenére azt kell mondjam, a szóban forgó táblázat (a táblázat egyébként Nyugat-Európára vonatkozik – a törd.) sajnos realitás, még akkor is, ha van benne némi pontatlanság. Azonban a táblázat realitása és a nagy magyar (és nem csak magyar) realitás más. Az nmr (nagy magyar realitás) azt jelenti, hogy ma milyen gépek vannak használatban jellemzően Magyarországon. Való igaz, sok kisebb teljesítményű gép van még, de az új gépek túlnyomó többsége DX2/80 és felette levő teljesítményű, hiszen ennél kisebb géppel már szinte nem nagyon lehet mit kezdeni (ami egyébként nem igaz). Persze még van ugye a memória meg vincsi meg miegyéb ami szintén fontos dolog, de maradjunk most csak a processzoroknál. Szóval, mint abban neked igazad van, nincs mindenkinek erőműve otthon, és jogosan lehet felháborodni egy ilyen táblázaton egy felületes szemlélődés alkalmával. Csakhogy és de. A szóban forgó táblázat nem a jelen nmr helyzetet volt hivatott szemléltetni, hanem a jelenleg gyártott és felhasznált, valamint a közeljövőben megjelenő processzorok teljesítményét bemutatni. Ez azonban meglehetősen relatív.

Az alsóházban tanyázó DX2/66 például miért van ott ahol? Rettenetesen egyszerű és meglehetősen lehangoló a válasz: mert a manapság megjelenő szoftverek akkora gépteljesítményeket követelnek, hogy a DX2/66 éppen még nem rokkan bele, egy DX4/100 még egész jól elvan, a Pentiumok meg talán már használhatók is. Természetesen ha régebbi vagy valamilyen tisztességesen megírt szoftvereket veszünk alapul (akad egy-kettő), akkor egy DX2/66 is megatotális szupergyönyör. De nem. Szükségszerűen a manapság megjelenő minden igényt és elvárást kielégíteni próbáló, ezzel szemben meglehetősen primitív programokhoz KELL viszonyítani (illetve nem kell, de erről később), nem is beszélve a manapság oly divatos multimicsodáról meg a játékokról. Ma, amikor sok új játék 486DX2/66-os procin és 4 Mega RAM-on éppen csak elindul, igazán nem lehet azt mondani, hogy a DX2/66 micsoda szuper valami. Pedig az. Csak éppen, mint azt már mondtam, a mai szoftverek meglehetősen silány minősége alázza öregesen cammogó nősténytetűvé. Nem állhatom meg, hogy néhány szót ne ejtsek itt a legújabb, legjobb és legmindenrejobb szoftverekről, amik miatt szükséges (lenne) szinte minden évben minimum megduplázni gépünk erejét. Nos, ezek a szoftverek leginkább csak kívülről szépek és sokatmondók, azonban tudásra és szolgáltatásra meglehetősen gyengék, legalábbis ahhoz képest, hogy mennyivel nagyobbak és jobban dicsértek néhány évvel előtti, (szinte) ugyanazt a feladatot ellátó társaiknál. Az egész mai számítástechnika kb. olyan, mint egy kívülről szép alma ami belül rohadt és büdös, amibe ha jó kedvvel beleharapunk, az eredmény nem lesz más, mint egy szép egészséges nagy hányás. Ezért nem árt, ha megfontoljuk, érdemes-e mindig és mindenből a legújabbat használni, és kell-e mindig a legújabbhoz viszonyítani. Ámde most nagy sebességgel be is fejezem a levrovot mielőtt teljesen felhergelem magam, különben is betelt az oldal. Na csákány kispajtások, ma éjszakára ennyi bőven elég volt bármiből is, megyek aludni.

Brazil

A

PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

16 OLDALAS HARDWARE - SOFTWARE MELLÉKLETE

1995/10

TARTALOMJEGYZÉK

Microsoft Office '95 - I. rész 2
Hírek a nagyvilágból 6
Míro hírek, újdonságok 8
ECOBIT cégbemutató 9
Virtual World cégbemutató 10
Gravis Ultrasound zenélési lehetőségek 11
Creative Labs MP-400 MPEG kártya 12
Multimédia CD-ROM-ok 14

A megjelent írásokkal és termékekkel kapcsolatban bővebb információt a forgalmazó cégek nyújtanak. Kérjük, őket keressétek fel ezzel kapcsolatban.

Jelentkezés a melléklet lapjaira:
GURU hirdetésfelvétel - Tel.: 113-0114

Névjegy

Microsoft Szoftverinformáció
Madách Trade Center
1075 Budapest,
Madách Imre u. 13-14.

Tel.: 2MS-INFO, azaz 267-4636

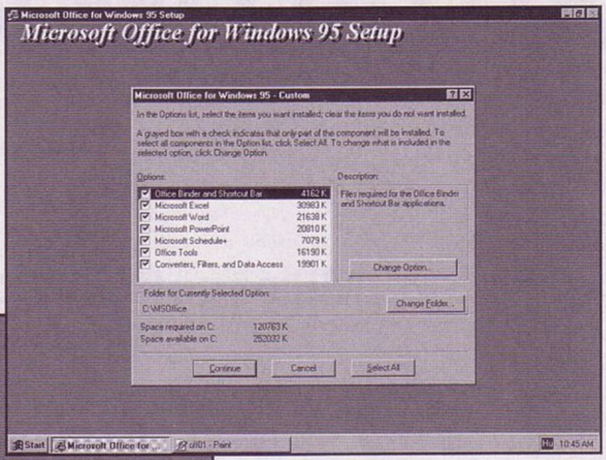
MS Office '95 - I. rész

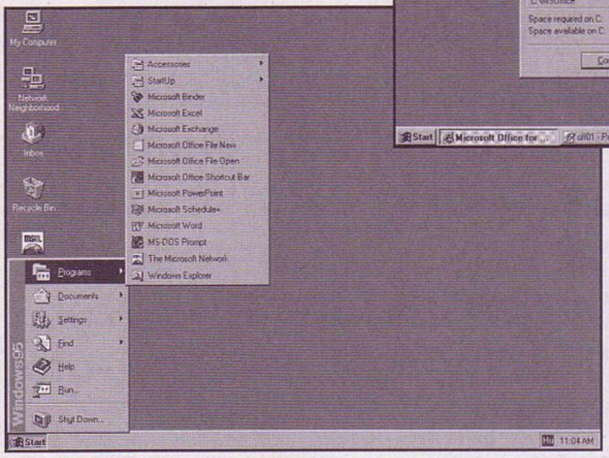
MELLÉKLET

Microsoft Office '95

1. rész

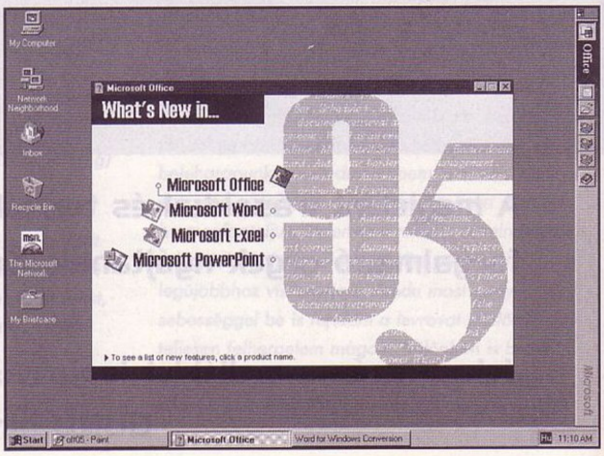
Az előző számokban részletes ismertetést olvashattunk a Microsoft Windows 95 operációs rendszerről. Azóta megjelent a végleges változat (ha valaki még nem értesült volna róla az elektronikus médiából), sőt szeptember első napjaiban villámlátogatáson hazánkban járt Bill Gates, a Microsoft feje és végleges pán-európai változatokat osztogatott az arra érdemesnek talált állami vezetőknek. Végre elkészült és akkor mi van? Az egész Windows 95 operációs rendszer csak egy nagy játék lenne, ha nem jelennének meg rá különféle alkalmazások. Nos, a különböző szoftvercégek bejelentéseit figyelve nem lesz új programokban hiány az elkövetkező hónapokban, mert gyakorlatilag az összes jelenleg fejlesztett szoftvernek megígérték az új, a Windows 95 lehetőségeit kihasználó változatát (sőt egyesek már meg is vásárolhatók). Természetesen a Microsoft – mint az egyik vezető Windows alkalmazás készítő – sem maradt ki a bejelentések sorából, gyakorlatilag a Windows 95-tel egy időben (szeptemberben) a népszerű Microsoft Office termékéből is új változatot jelentet meg. Megjelenésekor a MS Office volt az első olyan integrált „irodai" alkalmazásokat egyesítő csomag, mely nem a számítógéppel ismerkedők számára készített integrált programcsomag (pl. MS Works), hanem melyben valóban csúcskategóriás programokat foglaltak egy egységes rendszerbe. Az Office koncepció nem túl régi, az „idősebb" generáció emlékszik még rá, hogy a Word for Windows 2.0 vagy az Excel 4.0 megjelenésekor még szóba sem került. (Vagy legalábbis nem hangsúlyozták. Érdekes információ volt számomra is az, hogy az Office első verziója 1988-ban

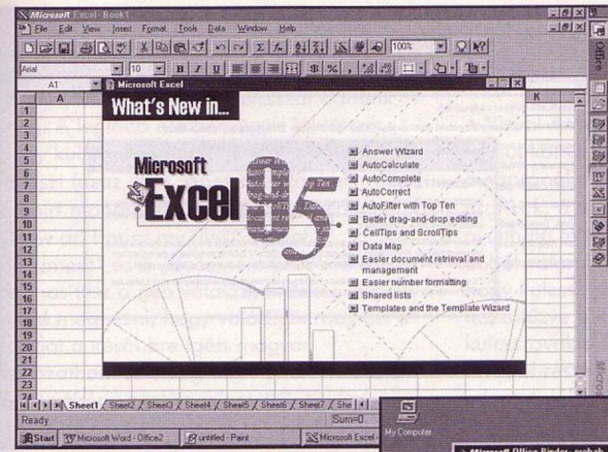




jelent meg és azóta több mint 12 millió felhasználó vásárolta meg. – www.microsoft.com-ról, a Microsoft WWW serveréről származó adat.) Azonban a Word 6.0 és az Excel 5.0 megjelenéskor már látszottak a Microsoft új elképzelései. Ebben az elképzelésben két féle összeállítás szerepelt: a standard és a professional változat. Az előbbiben a Word 6.0, az Excel 5.0, a PowerPoint 4.0 volt együtt, az utóbbiban az összeállítás kiegészült az Access 2.0-val. Mindkét csomag tartalmazott még MS Mail licencet, melyet a munkacsoportok belső levelezésének megoldására szántak. Az összeállításban a megjelenés óta történtek kisebb módosítások: mindig a legújabb (hibajavított) változatok kerültek a dobozba, lett CD-s változat és természetesen különféle nyelvekre lefordított verziók is (magyar is). Az említett alkalmazásokon kívül még egy programot is a családtagok közé sorolhatunk, a Microsoft Project-et, bár tudomásom szerint eddig csak különálló termékként forgalmazták.

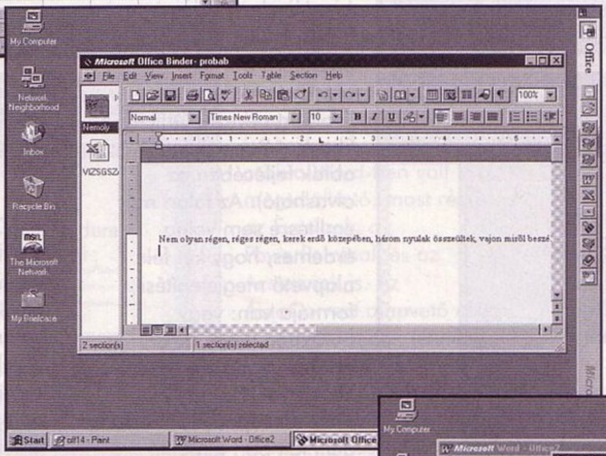
A Microsoft Office 95-öt úgy reklámozzák, hogy olyan 32 bites alkalmazás, mely kihasználja az új operációs rendszer lehetőségeit. Az Office 95 annyiban valóban új, hogy tágatja a Windows 95 lehetőségeit, annyiban viszont nem, hogy az Office-ból már korábban is volt 32 bites változat (Office for NT), melynek igaz csak a két fő alkalmazása volt 32 bites, a Word és az Excel – a PowerPoint és az Access korábban csak 16 bites vátozatban létezett. Az Office 95 azonban teljesen 32 bites rendszer, ahogy a Microsoft írja, a Word és az Excel második generációs 32 bites kódot tartalmaznak, melyet az NT-s tapasztalatok alapján fejlesztettek. Egyébként Microsoft Office 95 gond nélkül működik Windows NT alatt (3.51), de a régi grafikus felületen kissé szegényesen néz ki... (Majd jövőre, amikor az NT-ből is lesz Windows 95 felületű változat...)
A Microsoft Office 95 szintén két változatban kerül az üzletekbe, a standard





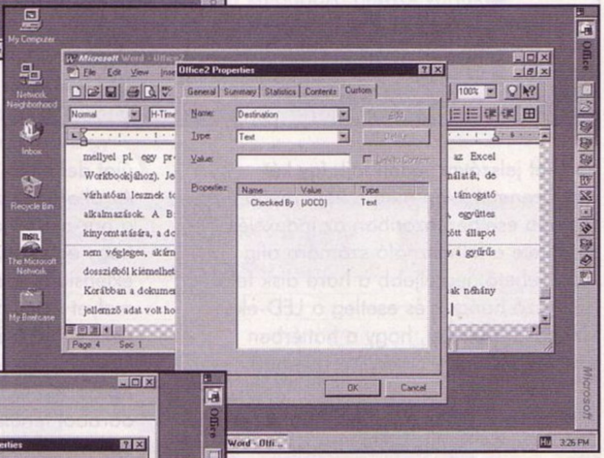
változat mint említettük szeptemberben, amit a professional változat követ október folyamán. Mely termékek is része is csomagnak? Word 7.0, Excel 7.0, PowerPoint 7.0, Schedule+ és a professional változatban az Access 7.0. A verzió számokat tekintve jól megfigyelhető, hogy a Microsoft végre véget akar vetni a számozási mizériának – hasonló huszárvágással mint annak idején a Word 6.0-nál, hogy azonos legyen a DOS és Windows változatok számozása.

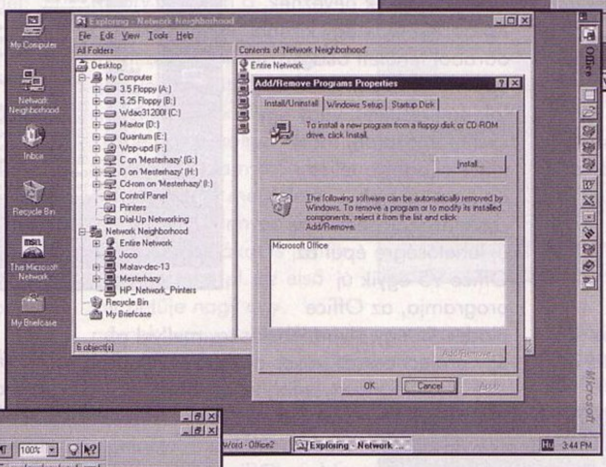
Tévedés lenne azt hinni, hogy az számozás az egyetlen különbség a régi és az új változatok között. Azt már említettük, hogy az Office 95 programjai 32 bites alkalmazások, azonban arról még nem eset szó, hogy ettől milyen pozitívumok várhatók. Mindenekelőtt két dolgot várhatunk a 32 bites alkalmazásoktól, stabilabbak lesznek mint a Windows 95 alatt futatott 16 bites alkalmazások, továbbá gyorsabbak mint ugyanazon alkalmazás Windows (for Workgroups) 3.11 alatt futó változata. Egyes, már megjelent sebességtesztek szerint a korábban ígért sebesség és hardverkonfiguráció az „álom" kategóriájába tartozik. A Windows 95 számára megadott 386 és 4 MB RAM, valamint az Office 95 386 és 8 MB RAM valóban a szükséges minimumot tartalmazza és nem azt a konfigurációt, amin kényelmesen használhatók a programok. Ha össze kellene foglalni a tesztek eredményét, akkor az valahogy így hangzana: a Windows 3.1 16 bites alkalmazásai lassabban futnak Windows 95 alatt mint korábban a Windows 3.1 alatt futottak (ez a jelenség megfigyelhető NT alatt is), a Windows 95 alkalmazásai 8 MB esetén már csak kicsivel lassabbak mint a 3.1-es alkalmazások voltak Windows 3.11 alatt. Ahhoz, hogy lényeges gyorsulást tapasztaljunk, minimum 16 MB RAM-ra van szükség (bár 16 MB RAM esetén a régi Windows is gyorsult – de kisebb mértékben). Így végül is beigazolódtak azon jóslatok, hogy a későbbiekben nem lesz nehéz már az áttérés a Windows NT Workstation-re, melyet a következő években erőteljesen fejleszteni kívánnak a „nép" operációs rendszer irányába, mert a Windows 95 hardverigénye meg fogja győzni a felhasználókat, hogy cseréljék gépüket gyorsabbra, bővítsék a memóriáját stb.



Ennyi bevezető és fanyalgás után lássuk, hogy igazából milyen is a Office 95. (Itt elöljáróban és zárójelben kívánom megjegyezni, hogy a cikk alapjául a Windows 95 Build 480 és Office Standard Edition Beta változat szolgált.)

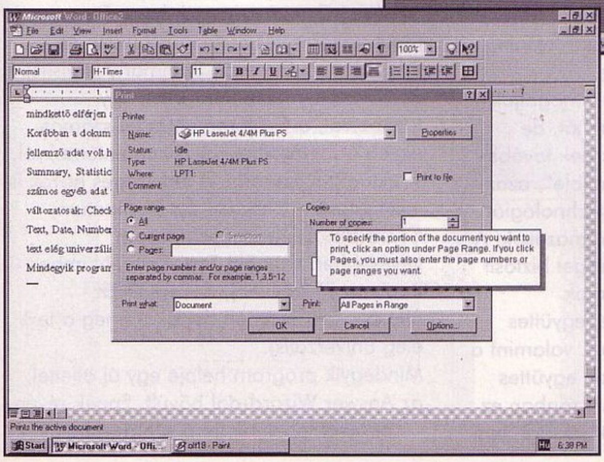
Először is az előkészületek, azaz a telepítés. A teljes telepítéshez 120 MB helyre van szükség a hard disken. Ebből spórolhatunk néhányszor 10 MB-nyit, de akkor alaposan gondoljuk át, hogy mely programokra, konverter modulokra nem lesz biztosan szükségünk (mivel csak a halál biztos, így a telepítésből kihagyott modulra már másnap szükségünk lesz – egy fajta Murpy átköltés). A telepítés során azért a program is meg akar kímélni a felesleges helyfoglalástól, mivel a „full install" kiválasztása meglehetősen macerás, nem lévén ilyen opció. E probléma megoldása csak az egérrel történő kisebb tréningezéssel oldható meg. Ettől eltekintve a telepítés simán megy.





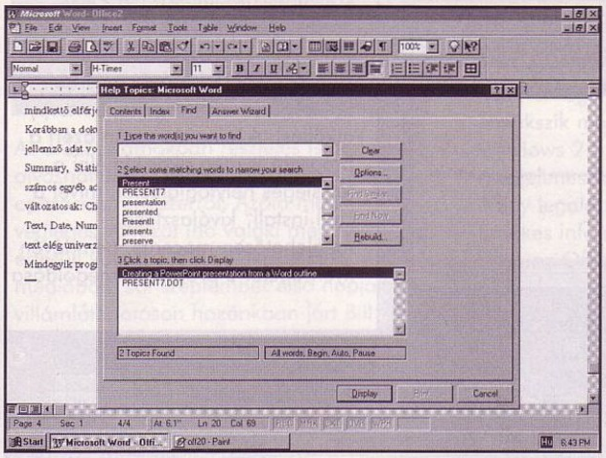
Az tény nem hallgató el, hogy a CD-ROM ISO 9660 Level 2 formátumú, azaz nem csak 8+3, hanem 31 karakteres fájl nevek is találhatók rajta (igaz nem az Office 95 installjában), amiből az következik, hogy ha valahol csak a serverben van CD-ROM meghajtó, mely a hálózaton keresztül érhető el a felhasználók számára, akkor ideje lesz ott olyan programra upgradelni, ami (a Windows NT-hez és a Windows 95-höz hasonlóan) végre támogatja hosszabb fájlnevek használatát.

A további telepítési opciók és az általuk igényelt hely: Compact: 28 MB, Typical: 55 MB, Custom: 89 MB (ennyi van eredetileg kiválasztva). Lehetőség van Administrative setup-ra is, ebben az esetben a fájlokat felmásolja a megadott serverre, ahonnan hálózaton keresztül lehet telepíteni a fájlokat. Ekkor 111 MB-tal csökken a serveren a szabad hely.



MELLÉKLET

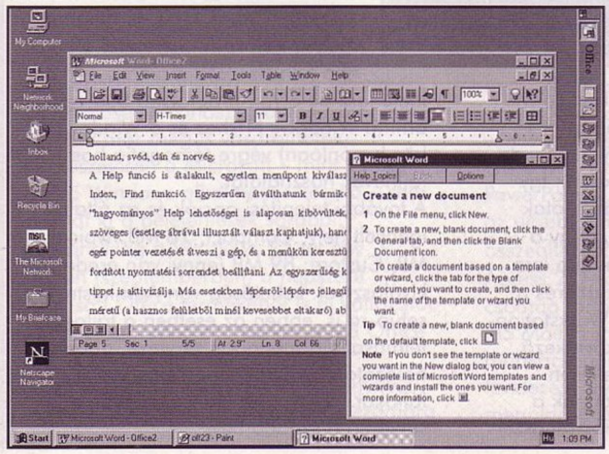
A telepítés után akár egyből (és állítólag teljesen) uninstallhatjuk a programot, mert támogatja a Windows 95 ezen funkcióját. (Azért emlékezem meg erről ennyire a cikk(sorozat) elején, mert a Microsoft is állandóan a legfőbb erények között említi.) A következő negatív megállapításokra akkor jövünk rá, amikor megkapjuk az első hibajelzést a géptől, pedig mi nem adtunk ki egyetlen parancsot sem. Ennek oka, hogy az Office 95 része egy olyan segédprogram, mely a Office Find Fast Indexer névre hallgat. A gyorsabb keresés érdekében index fájlt készít, azonban jelszóval védett fájlok esetén hibajelzést ad (hibás fájlok esetében is). A hard disken

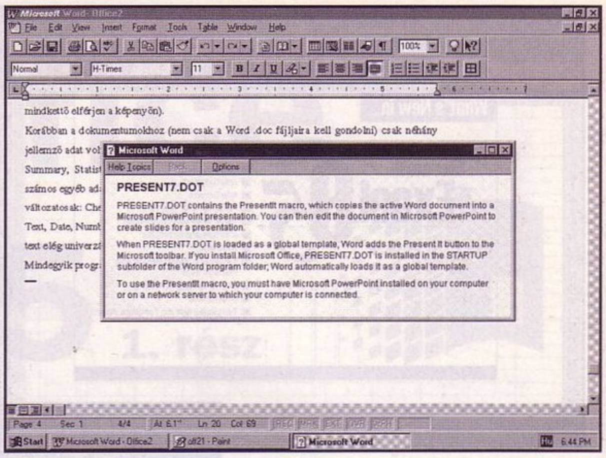


volt két jelszóval védett fájl, így két hibaüzenetet jelen meg a képernyőn... A legtöbb esetben azonban az indexelés művelete a felhasználó számára alig észrevehető, legfeljebb a hard disk felől hallatszó hangok és esetleg a LED-ek villogása árulja el, hogy a háttérben történik valami.

A következő újítás az Office Toolbar. Ez a Windows 95 Taskbar-jához hasonló csík, mellyel a különféle alkalmazásokhoz férhetünk egyszerűen hozzá. Ezt korábban Microsoft Office Managernek hívták, de a Windows 95 alatt jelentősen bővültek a lehetőségek. Korábban csak az alkalmazások elindítására lehetett használni – az ikonra kattintás módszerével. Az Office 95-ben a lehetőségek bővültek. Van két általános célú ikon, a „Start a New Document" és az „Open a Document", mellyel bármelyik Office alkalmazás elindítható. A „Start a New Document", vagy file starter nem csak egyszerűen az alkalmazások elindítására képes, hanem lehetőséget biztosít arra is, hogy Template-ekből (Sablonok) folytassuk a munkát. A Toolbar szabadon konfigurálható, akár a legegyszerűbb drag and drop technikával is. Mivel ez utóbbival csak ún. Shortcut-okat hozunk létre, a Toolbart nevezik Office Shortcut Bar-nak is (az ablak fejlécében az olvasható). Az talán már említésre sem volna érdemes, hogy két féle alapvető megjelenítési formája van: vagy ablakban, vagy az ún. docked mode-ban, azaz a képernyő valamelyik széléhez tapad. Több előre definiált bart kapunk (Favorites, msn, Desktop, Programs, Acessories), de nincs akadálya teljesen újat definiálni sem.

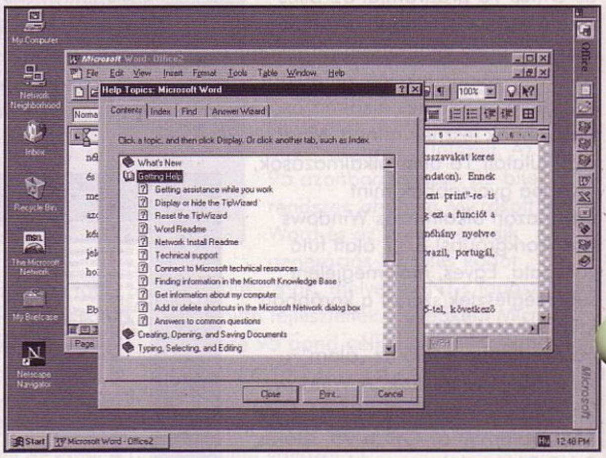
Az általános dolgokhoz és a bar-okhoz kapcsolódik, hogy egy új OLE 2.0 extensiont hoztak létre, melyet Document Object-nek, vagy rövidítve DocObject-nek neveznek. Korábban csak egy kisebb darabot lehetett beágyazni egy másik alkalmazásból (pl. egy képletet, vagy egy Excel táblázatot), most nincs akadálya teljes dokumentumok csatolásának sem. Erre az új lehetőségre épül az Office 95 egyik új programja, az Office Binder. Ez egy olyan lehetőség, mellyel pl. egy project összes írásos anyaga egybefogható (ebben hasonló az Excel Workbookjához). Jelenleg csak az Office alkalmazásai támogatják ennek használatát, de várhatóan lesznek további „Office compatible", azaz a DocObject technológiát támogató alkalmazások. A Binder lehetőséget biztosít a dokumentumok szerkesztésére, együttes kinyomtatására, valamint a dokumentumok együttes mozgatására. Azonban ez az egybefűzött állapot nem





végleges, akármikor egyszerűen leválaszthatunk belőle fájlokat - úgy, ahogy a gyűrűs dossziéból kiemelhetünk lapokat.

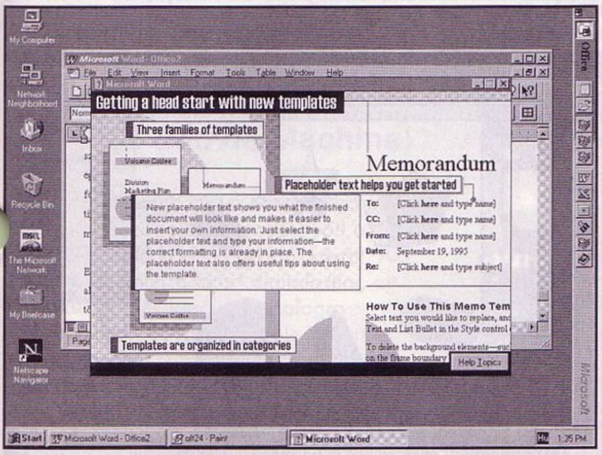
Az OLE 2.0 technikát segíti, hogy a Taskbar segítségével egyszerűsíthető az egymásba ágyazás. Ez úgy törénik, ha az egyik alkalmazásban megfogunk valamekkora részt és azt a Taskbar másik alkalmazást jelölő területe (téglalapja) fölé mozgatjuk, akkor az érintett alkalmazás automatikusan felülre lapozodik, hogy lehetővé tegye az objektum beágyazását. E megoldás révén nem kell ilyen esetekben sem az alkalmazások elrendezésével bajlódni (hogy mindkettő elférjen a képenyőn).



Korábban a dokumentumokhoz (nem csak a Word .doc fájljaira kell gondolni) csak néhány jellemző adat volt hozzáfűzve – most a Properties funkció is bővült. Az eddig ismert General, Summary, Statistics és Contents részek kibővültek egy továbbival, a Custommal. Ezzel számos egyéb adat tárolható a dokumentumokról, strukturált formában. A lehetséges nevek is változatosak: Checked By, Destination, Client stb. A lehetséges típusok kevesebben vannak: Text, Date, Number, Boolean (Yes or No), de lefedik az általánosan használt dogokat (meg a text elég univerzális).

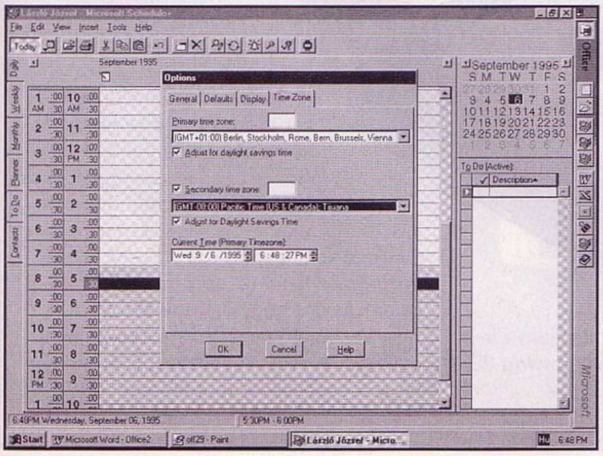
Mindegyik program helpje egy új ötlettel, az Answer Wizard-dal bővült. Ennek révén kérdéseket tehetünk fel a programnak,

amire megpróbál válaszolni. A kérdések legyenek egyszerűek, lényegretörőek, mert körmondatok esetén sem kapunk bővebb választ, mintha néhány kulcsszót adnánk meg. A legtöbb esetben úgyis jól látszik, hogy kulcsszavakat keres és ahhoz kapunk választ (azaz nem végez nyelvtani elemzést a beírt mondaton). Ennek megfelelően a „How do I print my file?", „print document" és a „document print"-re is azonos lesz a gép válasza. Érdekes lesz majd megnézni, hogy valósítják meg ezt a funciót a későbbre ígért magyar változatban. Jelenleg az Answer Wizard-ot csak néhány nyelvre jelentették be (az angolon kívül): német, francia, spanyol,

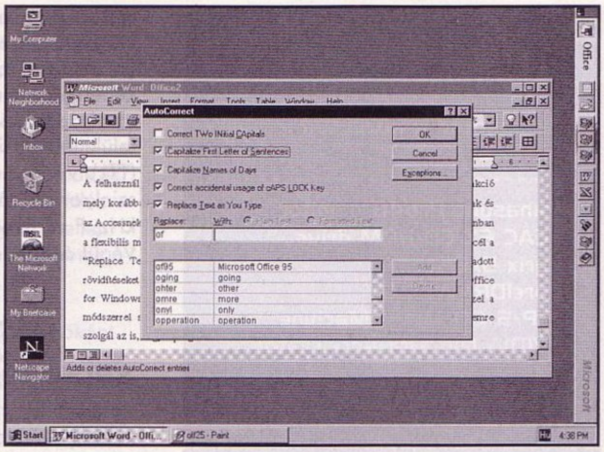


olasz, japán, brazil, portugál, holland, svéd, dán és norvég.

A Help funkció is átalakult, egyetlen menüpont kiválasztásával hozzáférhető a Contents, Index, Find funkció. Egyszerűen átválthatunk bármikor az Answer Wizard-ra is. A „hagyományos" Help lehetőségei is alaposan kibővültek, nemcsak a korábban megismert szöveges (esetleg ábrával illusztrált választ kaphatjuk), hanem ún. interaktív választ. Ekkor az egér pointer vezetését átveszi a gép, és a menükön keresztül megmutatja, hogy hol lehet pl. a fordított nyomtatási sorrendet beállítani. Az egyszerűség kedvéért az adott funkcióhoz tartozó tippet is aktivizálja. Más esetekben lépésről-lépésre jellegű választ kapunk. Ekkor egy kisebb méretű (a hasznos felületből minél kevesebbet eltakaró) ablakban kapunk útmutatást.

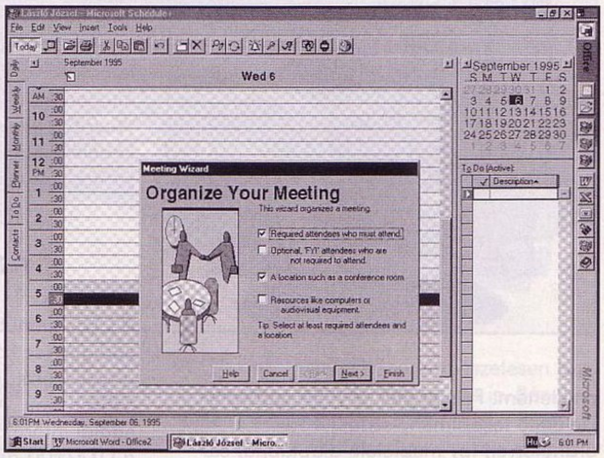


A Visual Answer szintén egy új koncepció, megpróbálja egyesíteni a grafikák, a tippek által nyújtható lehetőséget. Ebből valami olyasmi lett, hogy kulcsszavak vannak hozzátűzve a képhez, mely kulcsszavakra kattintva további részletesebb információkat nyerünk.



A felhasználói felülethez már csak áttételesen kapcsolódik, hogy az AutoCorrect funkció mely korábban csak a Word-ben volt megtalálható, most része az Excelnek, a PowerPointnak és az Accessnek is. Az AutoCorrect alapvető célja a gépelési hibák (elütések) javítása, azonban a flexibilis megoldásai lehetővé teszik más célokra történő felhasználását is. Ilyen más cél a „Replace Text as You Type", amikor lehetőség van arra, hogy az előre megadott rövidítéseket automatikusan kifejtse. Például ha sokszor le kell írni, hogy „Microsoft Office for Windows 95", akkor vegyük fel a listába, hogy az of95 legyen a rövidítése. Ezzel a módszerrel sok felesleges gépelés takarítható meg. A gépelési hibák elleni küzdelemre szolgál az is, hogy a program a Shift billentyű nem megfelelő ideig történő lenyomásából származó hibákat is javítja. Ilyen hiba ha pl. az első két betűje nagy egy névnek, vagy a mondatot (a pont után) kisbetűvel kezdjük. Mivel a jelenlegi változat az angol szavakat veszi figyelembe eleinte némi tanításra van szükség. Ez nem túlzottan nehéz mert a program automatikusan felveszi azokat a szavakat a kivételek közé, melynél kijavítjuk a javítását (nekem is felvette az ún. rövidítést...). Egyébként a mostani változat mintha ismerné a mértékegységeket, mert a MHz-et nem „javítja ki".

A Microsoft Office 95 összeállítás egy „nagyobb" programmal bővült, a Schedule+-szal. Korábban ez a program a Windows for Workgroups része volt és nem az Office-é. Az új változat számos új szolgáltatással segíti azok munkáját, akik a napi beosztásukat számítógépen készítik el. A program alapfunkciói (időpontok és események nyilvántartása) pl. a Meeting Wizard-dal bővült. Aki valaha is megpróbált egy tárgyalást megszervezni, ahova különböző helyről várják a résztvevőket, pontosa tudja, hogy nem kis feladat egy mindenkinek jó időpont megtalálása. Az időpontokhoz kapcsolódik az is, hogy lehetőség van több időzóna



figyelembe vételére (pl. egy videokonferenciánál ez is szempont lehet). Sok egyéb lehetőség közül egyet emelnék ki, a Seven Habits Tools névre hallgató varázslót, mely a The Seven Habits of Highly Effective People című könyvre épül. Ennek segítségével mindenki felmérést készíthet fizikai, mentális, szociális/emocionális és spirituális állapotáról.

Ebben a számban ennyi lett volna az első ismerkedés a Microsoft Office 95-tel, következő alkalommal végignézzük, hogy az egyes „nagy" alkalmazásoknál milyen változások történtek.

(JOCO)

MELLÉKLET

Hírek

Tallózgatás a közelmúlt híreiből

Panasync Pro4G monitor
TEAC 6X CD-ROM drive
Cyrix 5x86
CorelDRAW! 6.0
F P/S 60 Movie Machine
nVIDIA NVI MM Accelerator

MELLÉKLET

Panasync Pro4G monitor

A Panasonic PanaSync/ Pro4G típusú monitora egy 15 collos digitális többfrekvenciás monitor. Széles szolgáltatás-választékkal rendelkezik, elsőként az energiatakarékos üzemmódot

említeném. Felszerelték a VESA szabványt kielégítő teljesítmény-szabályzó áramkörrel, így megfelelő alaplappal és videokártyával együtt használva négyféle (energiaigényű) üzemmód között képes váltani. Ezzel minimalizálható a monitor teljesítményfelvétele. Mint a mai korszerű monitorokon, itt is minden az előlapi digitális kezelőszervekről vezérelhető. Az előlapon található mikroprocesszoros, digitális kezelőszerv (négy nyomógomb) és a képernyőn megjelenő (on-screen) kijelzés nagyon megkönnyíti és felgyorsítja a beállításokat. A színhőmérséklet is szabályozható. A kívánt fehérkiegyenlítéshez a vörös és a kék jel külön beállítható (a zöld az fix). Ezzel a képernyőn látható színek a nyomtatón megjelenő színekhez közelíthetők. A monitor kompatibilis a VGA-tól felfelé egészen 1280×1024, nem váltott soros 60 Hz-es üzemmódig. A PanaSync 4G a bejövő jeltől függően automatikusan választja ki a letapogatási frekvenciát. Három gyárilag beállított időzítési módon kívül a felhasználó még nyolcféle saját időzítési módot is beállíthat. Az adatok: a képernyő 15 inches, 0.28 mm-es képponttávolsággal, AGRASCOAT, sötétített, ESF felülettel. A szinkronjel lehet v/f szeparált (TTL), v/f kevert (TTL), vagy zöldre szinkronizált. V szinkron frekvencia: 30-69 kHz, F szinkron frekvencia: 50-160 Hz. Végül a video-sávszélessége: 86 MHz.

Új Teac 6-szoros sebességű CD-ROM drive

A Teac bemutatta a CD-56E nevű új drive-ját. Ez már 6-szoros sebességgel és az igen impresszív, átlagban 135 ms-os elérési idővel működik. Ez már lassan megközelíti a régebbi winchesterek teljesítményét. Az IDE/ATAPI-interfészen keresztül 900 kbyte/sec adatátvitelre képes. 128 kbyte-os adat-puffert építettek rá. Minden fontosabb mai CD-s formátumot ismer: CD-I és CD-Video-t is. Kiválóan alkalmas olyan multimédiás alkalmazások lejátszására, melyek MPEG-filmeket tartalmaznak. A drive-hoz minden fontosabb operációs rendszer alá adnak drivert: így DOS, OS/2 Warp és mindenféle Windows változathoz (NT, Win95) is. Németországban jelenleg kábelekkel és egyéb kiegészítőkkel, kontroller nélkül 530 márkáért kapható.

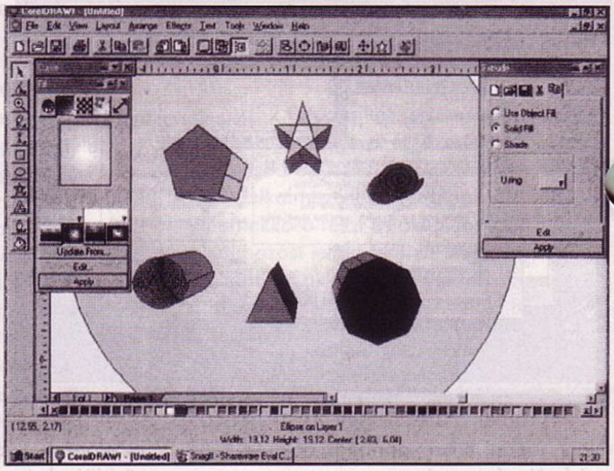
Az új 5x86-os

A Cyrix bemutatta a nyilvánosságnak az eddig M1sc kódnév alatt futó új processzorát, de a már megváltoztatott 5x86 néven. A 100 MHz-es processzor az eddigi információk alapján a DX4/100-as alaplapokba rakható be, és a

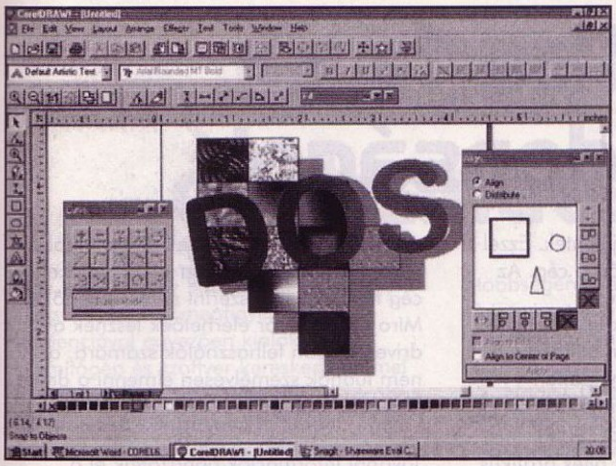
teljesítménye kb. 10 százalékkal lesz nagyobb egy Pentium 75-ösénél. Az ára nyitáskor előreláthatólag 20 százalékkal lesz alacsonyabb a konkurensénél.

Corel DRAW! 6.0

A kanadai cég kijön még a Windows `95 megjelenése előtt a világszerte ismert Corel Draw című programjának Win `95 alá írt új változatával. A program mind kinézetében, felületében, mind tartalmában jelentősen megváltozott. A programon abszolút látszik a Windows `95 hatása. Egy 32-bites engine-re épül, ez sok művelet esetében meggyorsítja majd a munkát. A rendszer-integritásban is egy a Corel 5-énél magasabb szintet ígérnek. Természetesen a gépigény még tovább nőtt, 486-os 8 Mbyte RAM-mal,



CD-ROM és true-color grafikus kártya már az alapkövetelmények. De pl. RAM-ban ajánlott 16 Mbyte-ot vagy még többet beszerezni. A különböző bővítőmodulok is megváltoztak: az eddig a csomag részét képező Corel Ventura különálló termék lesz, a Corel Draw csomagtól függetlenül. A Corel Chart funkciói átkerültek a Corel Presents nevű programba, ez egy afféle multimédiás alkotórendszer. A Corel Photo-Paint egyre inkább egy profi képszerkesztővé növi ki magát. Nagy újítás (ami azért valljuk be már jó néhány rajzolóban benne volt) az AVI-videok kockánként szerkesztésének a lehetősége. 3 darab plusz program is bekerült 3D-s objektumok készítésére és editálására. Az egész felhasználói felületet a Win `95-höz igazították. Túlnyomórészt ikonok váltották fel az eddig szöveges beállításokat, így a Corel-felhasználóknak bele fog telni egy időbe míg átszoknak az új kezelő-felületre. Az effektek és trükkök terén nem sok újítást hoz a 6-os változat, néhány új szűrő került be (pl. váz és halszem). Azonban sok eddigi funkció végrehajtása vált egyszerűbbé. Most már a maximális felület amin dolgozni tudunk 45 négyzetméter! Hasznos újítás az automatikus poligon-rajzolás. Az egész programra tehát az apró finomítások jellemzőek, a nagy újítások kimaradtak. A 6-os verzió elődjéhez hasonlóan inkább egy update csak. A változások lényege, hogy a grafikus csomagból egy

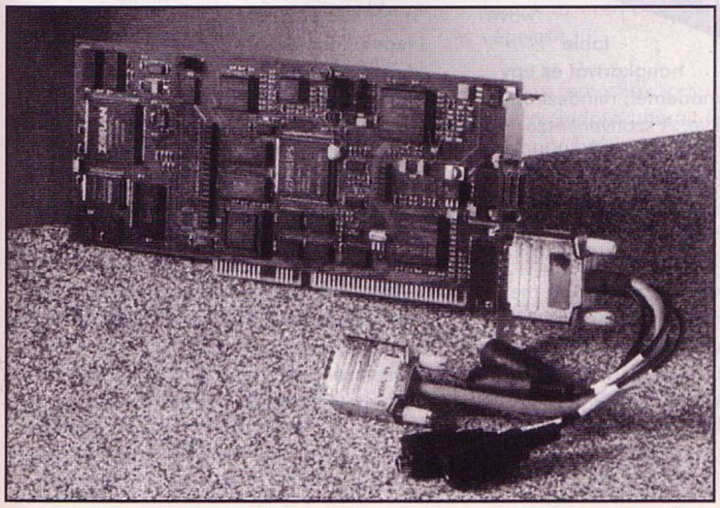


általánosabb multimédiás szerkesztőcsomagot csináltak.

F P/S 60 (Movie Machine)

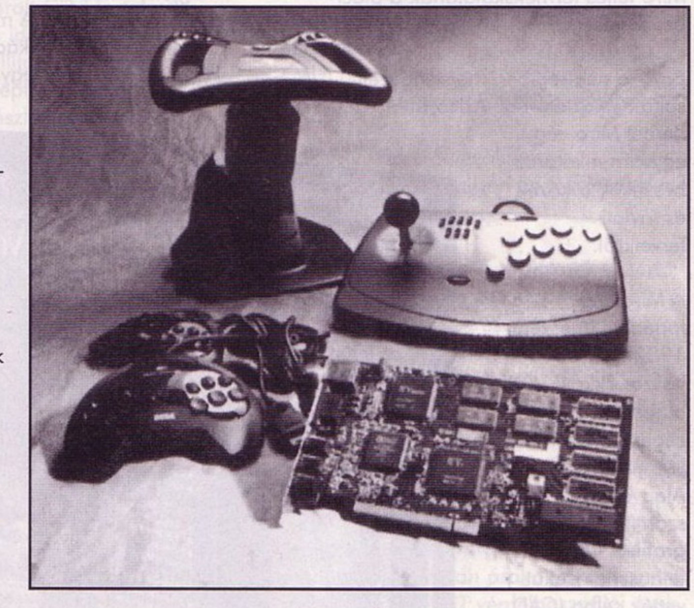
A Fast nevű német cég a Movie Machine sorozatával már elég elismertté vált a PC-s videoszerkesztő kártyák gyártói között. Aki videot winchesterre akart digitalizálni, ott átszerkeszteni és később a szalagra visszamásolni, az már eddig is jól járt a Movie Machine sorozat kártyáival. Az új sorozat nagy újítása az S-VHS minőség: a kártyák belül YUV-4:2:2 eljárással és 24-bit-en dolgoznak, ez pedig a Super-VHS képminőségnek felel meg. A M-JPEG kompressziós áramkörök on-board rajta vannak a kártyán. Opcionálisan a kártya még egy MPEG-lejátszó modullal is bővíthető. Az FPS 60 1024×768 felbontásig működik együtt grafikus kártyákkal, ideálisan azonban 800×600-ig. Eddig video-digitalizálásra és visszajátszásra a legjobb eljárás a M-JPEG tömörítés. Ezek a M-JPEG alapú AVI videok csak megfelelő kártyával játszhatók le. Az M-JPEG filmek software-es úton átszámolhatóak más formátumba. Egy hozzáadott konverter segítségével átkonvertálhatóak standard Indeo 3.2-es formátumú AVI-vá, mely már mindenhol lejátszható. A kártyához adják a Xing CD-t is, mely egy software-es MPEG enkóder. Ennek segítségével a M-JPEG-es AVI file-ok MPEG formátumra konvertálhatóak. (Ebből a programból létezik sima AVI-t MPEG-re konvertáló változat is.) A kártyához jár a PC-n talán legjobb videó-szerkesztő, az Adobe Premiere aktuális változata. A M-JPEG videók teljes felbontás és 25 kép/sec képismétlés (hanggal együtt) mellett kb. 30 MB-ot foglalnak percenként. Jól használható Video-editorként, effektezőként és feliratozóként, de akár frame-grabber-ként is. Két video-bemenet van rajta: kompozit és S-VHS (PAL, SECAM vagy NTSC). Egy video-kimenet található rajta: egy kompozit/S-Video. A kártya méltó folytatása a sorozatnak. 1000 márkás árával nem túl olcsó, de egyike a legjobb ilyen PC-s kártyáknak.

Charlie



nVIDIA NV1 Multimedia Accelerator

A SEGA nem elégszik meg a coin-op és konzolpiacból kiharapott jelentős részesedésével, hanem új irányba nyit. Nemsokára megjelenik egy olyan PC-s kártyájuk NV1 néven, mely segítségével egy „mezei" DX2/66-os PC-ből is egy olyan „igazi" játékgépet lehet varázsolni. Az új kártya a következőket tudja hardver szinten. A grafikus chip a manapság már hagyományosnak mondható GUI (Graphic User Interface) gyorsítás mellett sokkal többre hivatott. Egybe van építve egy nagysebességű 3D-s renderelő és textura mapping áramkörrel, plusz tud egy kis video gyorsítást is. Ez mellett még van benne hely egy wavetable hangrésznek is, a teljesebb hangzás érdekében. Hát szépen összezsúfoltak minden SEGA-ék. A chip QTM (quadratic textura mapping) technológiát alkalmaz, mégpedig olyan minőségben, hogy állítólag a 3D-s renderelés minőségét is megközelíti.
A kártya mellé jár természetesen speciális joypad, hogy mennyi az nem publikus (egy darab biztosan). Ez kinézetében erősen hasonlít a Saturn-éhoz, lehet hogy teljesen kompatibilis lesz vele (azt pedig nem csodálnám). Lesznek különféle kiegészítők is (kép) a repülésszimulációk és a coin-on feeling minél jobb megközelítése érdekében. A tájékoztatásból sajnos nem derült ki hogy a Saturn játékok mennek-e majd a kártyán, azért reménykedni még lehet.



A „kornak" megfelelően természetesen lesz a kártyához Win`95 támogatás is. Bár kételm, hogy valaki is arra adná a fejét, hogy olyan programot jelentessen meg, ami csak e két dolog együttléte esetén működik.

Persze a különféle kifogások áradata már most megkérdőjelezi(???) a kártya sorsát. „Mivel lesz kompatibilis?" „Milyen 3D-s alkalmazás fogja támogatni a játékok mellett?" Ezekre a kérdésekre még sajnos nincs vagy csak nemleges választ lehet adni. Mindenesetre az NV1 képességei nem hagynak semmi kétséget arról, hogy sikeres lesz. De lesz-e hozzá valami? A SEGA elmondása alapján a 200 font körüli (inkább alatti) árban benne foglaltatik, hogy a kártya mellé adnak egy(néhány) szoftvert is. És hogy mikor lesz ebből valami? Az ígéretek `95 karácsonyára szólnak. Remélem, jut nekünk is egy belőle.

SAKMAN

Míro hírek, újdonságok

Névjegy

AXICO Kft.
1074 Budapest,
Dohány u. 67.
Tel./Fax.: 268-0330, 142-3255

MÍRO hírek, újdonságok

MELLÉKLET

A Míro cég termékeinek magyarországi bevezetését már több cég megpróbálta több kevesebb sikerrel. Az Axico Kft. most nem kevesebbet vállalt magára, mint a Míro teljes termékskálájának a piaci bevezetését.

Egy - a nemrégiben megrendezett sajtótájékoztatón az Axico Kft és a német Míro cég egyik munkatársa beszéltek a közeli és távlati terveikről.

A Míro cég története egészen 1982-ig nyúlik vissza. Ekkor alapította meg a céget két úriember, „Mi" és „Ro". Alapvetően a profi számítógépes grafikai felhasználásokat vették célba (CAD, DTP). 1983 és 1989 között több sikeres PC és Macintosh fejlesztés került ki a Míro műhelyeiből. 1986-ban dobták piacra első PC-s grafikus kártyájukat míroGRAPH 510 típusjelzéssel, 1988-ban pedig az első Apple Macintosh grafikus alrendszerüket, a míroPRISMA-t. 1990-ben a Deutsche Bank 25 %-os tulajdonrészt szerzett a cégben. Az ezt követő időszakban még látványosabb lett a cég növekedése. Több nyugat-európai országban nyitottak képviseletet teljes ill. résztulajdonban, többek között Svájcban, Ausztriában, Angliában és Franciaországban. Időközben bővült a termékskála is. A professzionális monitorok és video-digitalizálók mellett az olcsóbb kategóriájú VGA kártyák és igényes hangkártyák is megjelentek. Ezzel a multimédia piacára is betört a cég. Az 1993-as CeBit-en már a teljes termékskálájukat vonultatták fel, közöttük 12 új termékkel (CAD, DTP, multimédia, irodai alkalmazás). Ezzel egy időben bemutatásra kerültek a multiplatformos fejlesztések is (OS/2, NT, NEXTSTEP). 1994-ben megjelentek a 64 bites grafikus processzorral szerelt Míro VGA kártyák, ezzel megerősítették pozíciójukat az európai piacon. A jövőre vonatkozóan a Míro egyik legfőbb célja: a multimédia piac vezető gyártójává válni Európában.

A világméretű hálózatok kifejlődésével a Míro is lépett, hiszen nemrég megjelentették a míroCONNECT 34 wave nevezetű terméket. A míroCONNECT egy all-in-one kommunikációs rendszer. Alapban tartalmaz egy wave-table hangkártyát és egy fax-modemet, mindezt egy kártyára építve. A szoftver része pedig a szokásos funkciók mellett maximálisan támogatja az Internet elérését, valamint a Voice Mail szolgáltatásokat.

A Míro mindig híres volt a termékei mellé adott szoftverek minőségét és mennyiségét illetően. A Windows `95 megjelenése kapcsán felmerült a kérdés: van-e vagy lesz-e a régebben vásárolt kártyákhoz Win `95 driver. A cég képviselője elmondta, hogy már most elérhető minden termékhez a Win `95 driver, a későbbiekben szállításra kerülő termékek pedig alapban tartalmazni fogják ezeket a szoftvereket. A cég tájékoztatása szerint szeptembertől a Míro BBS-én már elérhetőek lesznek a driverek azon felhasználók számára, akik nem tudnak személyesen elmenni a driver frissítésért (00-531-211 3112).

További információk hangzottak el a közeljövőben megjelenő/megjelent termékekről. Bemutatásra kerültek az új grafikuskártyák. A míroCRYSTAL 12SD az S3 Trio32-es, a 22SD pedig az S3 Trio64-es grafikus processzorra épül. A kártyák fő jellegzetessége a sebességük mellett az, hogy kisebb felbontásokat (12SD 640×480-256c, 22SD 1024×768-256c) 100 Hz-es képváltással is meg tudnak jeleníteni, ami így sokkal kevésbé fárasztja és rongálja a szemet. További különlegességek a DDC és DCI támogatás, valamint a Windows mellett az OS/2 és CAD driverek.

Megjelent egy új video editáló kártya is míroVIDEO DC20 néven. Az új chipset-nek és a PCI technológiának köszönhetően, elődjénél sokkal jobb minőségben lehet vele videot digitalizálni (Codec + M-JPEG, full frame rate), mindezt 768×576-os felbontásban 24 biten. Természetesen ismeri a PAL, SECAM és NTSC videoszabványokat is.

Négy új hangkártya is megjelent. Ezekről a későbbiekben bővebb infókat is olvashattok majd. Kiemelném a „legnagyobb" Míro hangkártyát, a míroSOUND PCM20 radio-t, ami az új OPL-4-es chippel van felszerelve. Az MPU-401-es MIDI szabványt DOS és Windows alatt is támogatja. Tartalmaz egy hét sávos grafikus equalizert, egy hétcsatornás keverőt, egy subwoofer kiemelőt és egy RDS (Radio Data System – a műholdas és nyugat Európában a földi rádió-műsorszórásnál használatos rendszer) szabványt támogató rádió tunert is.

SAKMAN

ECOBIT cégbemutató

Úgy látszik, hogy Budapesten is a nagy világvárosokban megfigyelhető tendenciával egyezően kialakul egy számítógép és szoftver kereskedelemmel foglalkozó központ. A Wesselényi utcában és közvetlen környékén egyre több ilyen területen dolgozó cég nyit üzletet.

1995. szeptember 1-én Bill Gates a Windows 95-öt jelentette be Budapesten, az EcoBIT Kft ugyanekkor nyitotta meg legújabb CD és MULTIMÉDIA boltját a Wesselényi u. 25. szám alatt. A meghívott vendégek az illusztris esemény ellenére is zsúfolásig megtöltötték az új 160 m²-es boltot. A meghívottak között szerepelt a GURU szerkesztősége is, ezen alkalomból készült az alábbi interjú. A kérdéseket Kiss Györgynek, az EcoBIT Kft ügyvezetőjének és Szalay Péternek, az üzletág vezetőjének tettük fel.

GURU: Az EcoBIT Kft. eddig mivel foglalkozott, és milyen reményekkel indította el az új CD és Multimédia üzletét?

EcoBIT Kft: Az ECOBIT Kft 1992-ben alakult. Kezdetben kizárólag szoftverfejlesztéssel foglalkoztunk. A piaci igények komplexitása és a cég fejlődése szükségessé tette, hogy folyamatosan új ágakkal bővítsük az EcoBIT Kft üzleti palettáját. Így jutottunk el a CD és Multimédia területére is. A rendszereink továbbfejlesztésénél látszott, hogy az adatarchiválás, adat-visszakeresés területén CD-ket kell alkalmazni. Ennek kapcsán megtanultuk a CD alkalmazás, alkalmazásfejlesztés fogásait és úgy gondoltuk, hogy ezen tapasztalatainkat a mások által gyártott CD-k forgalmazása területén is jól fel tudjuk használni. Véleményünk szerint, ha a jelenlegi átlagos gyakorlatnál vevőcentrikusabb környezetet biztosítunk vevőink és viszonteladóink részére, úgy a CD eladások piacán jelentős részesedést tudunk elérni.

GURU: Az ECOBIT Kft-nél mit jelent a vevőcentrikusabb környezet biztosítása?

EcoBIT Kft: Csak néhány fontosabb elemet tudok most a rendelkezésre álló keretek korlátozottsága következtében kiemelni. Ezek:

1. Tágas, barátságos eladótér, a CD választék kézbevehetőségének biztosításával. Üzletünk 160 m² alapterületen működik, s a CD-k döntő többségénél lehetőség van arra, hogy kérés esetén a CD-t a vevők számítógépeinken is megtekintsék.

2. Nagy CD választékot tartunk, annak érdekében, hogy a legkülönbözőbb potenciális vevőink és viszonteladóink is megtalálják az őket érdeklő CD-ket. Az induláskor kapható választékunkban mintegy 300-500 féle CD áll rendelkezésre, melyek a legújabb és a világ CD előállításának legsikeresebb darabjai. Terveink között szerepel, hogy nem csupán árban, hanem kínálatban is világszínvonalat hozzuk Budapestre. A teljes katalógusunk közel 10.000 FÉLE, 200 kategóriába sorolt CD-t tartalmaz, melyeket igen rövid időn belül tudunk rendelés esetén szállítani, a világ bármely részéről, bármely géptípushoz. A 10.000 FÉLE termékekről részletes leírással, környezeti specifikációval és sok más fontos adattal rendelkezünk. Az EcoBIT Kft-nél a világ összes hivatalosan publikált CD-ROM-ja beszerezhető. Be lehet tekinteni az USA Kongresszusi Könyvtárába, meg lehet szerezni a Zimbabwe kínálta üzleti lehetőségeket, hogy csak néhány különleges példát mondjak.

3. Minden CD-hez adunk magyar nyelvű tartalmi kivonatot annak érdekében, hogy a vevő témakörönként, korosztályonként, a téma feldolgozottságának tudományos megközelítése szempontjai alapján választva megtalálja az őt érdeklő CD-ket.

4. Közvetlen importtal dolgozunk, ezért a viszonteladói láncot jelentősen tudjuk rövidíteni. Ennek következtében CD eladási áraink rendkívül kedvezőek. Ismerjük a világ összes CD-ROM kiadóját, disztribútorát, részletes információkkal bírunk az ezen a területen működő cégekről.

5. Igen fontosnak tartjuk a vevők és viszonteladók kultúrált és szakmai szempontból is alapos kiszolgálását. A vevők és viszonteladók mind a CD-k tartalmáról, mind azok használatáról részletes információkat kapnak.

GURU: Milyen egyéb szolgáltatásokat tudnak vállalni?

EcoBIT Kft: Ismét csak címszavakban az igénybevehető szolgáltatásaink:

- fényképek, egyéb dokumentumok szkennelése, rögzítése CD-n, vagy floppyn
- felhasználói adatállományok archiválása CD-n
- szakmai tanácsadás vevőknek és viszonteladóknak
- HW szerviz
- MULTIMÉDIA szaktanácsadás,

hogy csak a legfontosabbakat említsem.

GURU: visszatérő vevőknek, viszonteladóknak milyen kedvezményeket tudnak nyújtani?

EcoBIT Kft: Visszatérő vevőinknek vásárlói klubot hoztunk létre. A klubba belépő vásárlóinkat rendszeresen tájékoztatjuk a folyamatban lévő, illetve közeljövőben várható új beszerzéseinkről. A klubtagsággal rendelkezőknek 15 %-os kedvezményt adunk. Visszatérő legnagyobb vevőinknek ún. GOLD kártyát adunk, ami extra kedvezményeket és jogokat biztosít. Viszonteladóinknál az adott kedvezmény forgalomfüggő, de mindenképpen olyan árakat alkalmazunk, amelyek az ECOBIT végfelhasználói árak alkalmazása mellett is lehetővé teszik egy tisztes kereskedelmi haszon elérését. Fontos elvnek tekintjük azt, hogy árpolitikánkkal és akcióinkkal ne tegyük lehetetlenné viszonteladóink eladásait.

GURU: Köszönöm a kérdéseinkre adott válaszokat, reméljük, hogy az üzlet tevékenységével hozzá fog járulni a hazánkban kapható választék bővüléséhez, a vevők jobb kiszolgálásához és a jelenlegi piaci árak mérsékléséhez.

Kiss György: Köszönöm az érdeklődésüket és jókívánságaikat valamennyi munkatársam nevében, egyben hadd hívjak meg minden kedves olvasót a Wesselényi utca 25. szám (Wesselényi utca és a Nyár utca sarka) alatti új üzletünkbe!

Névjegy

ECOBIT Kft
1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202, 268-0361

Cégbemutató

MELLÉKLET

Névjegy

Virtual World PC CD SHOP
Újlaki üzletház
1036 Budapest,
Bécsi út 34-36. I. em.

Cégbemutató

Virtual World cégbemutató

A nyár közepén nyílt meg Óbudán a Kolosy téren, az Újlaki üzletházban a VIRTUAL WORLD PC CD SHOP. Mint azt az elnevezés is mutatja, az üzlet alapvetően PC-s CD-ROM-ok forgalmazásával foglalkozik.

Az üzletház külső megjelenésével ellentétben belül igen modern kivitelezésű, szinte mindenütt csak üvegfalak találhatók. Ebben az üvegrengetegben, az üzletház első emeletén, az egyik sarokban található a kis üzlet, közvetlenül a szerepjáték bolt tőszomszédságában. A legelső benyomás alapján látszik, hogy az üzlet alapítói komolyan gondolták a dolgot. A lehetőségekhez mérten szépen berendezett üzlet kirakata ugyan nem hivalkodó, de szinte minden embert leköt néhány percre, még az olyanokat is, akik csak bámészkodnak. Bátor vállalkozás ez, hiszen bár a környéken ez az egyetlen ilyen szaküzlet, a hazai viszonylatban azért még elég költséges dolog a „multimédiázás".

Az üzlet vezetői a következő információkat árulták el lapunknak:

Üzletünk megnyitásánál abból indultunk ki, hogy ma Magyarországon kb. 40.000 számítógépben található CD-ROM meghajtó és ezek száma rohamosan nő. Az sem elhanyagolható tény, hogy a nagyobb cégek is szinte csak CD-n jelentetik meg fejlesztéseiket, ezért úgy gondoltuk, hogy mindenképpen érdemes ebben az irányban lépnünk. Elsősorban játékokat forgalmazunk, ezenkívül megtalálhatóak üzletünkben az oktató, ismeretterjesztő, erotikus CD-k is. Felhasználói programokat és multimédiás hardware cikkeket is forgalmazunk, de a raktárhely szűkössége miatt ezeket csak megrendelésre tudjuk szállítani egy-két napos átfutási idővel.

A vásárlók megfogásának és megtartásának sok titka van. Az egyik az, hogy az eladó az üzlet által forgalmazott termékeket ismerje, és tudja is ajánlani. E mellett szinte alapvető követelmény, hogy az egyéb nehézségekben (ebben az esetben például installálás stb.) is segítséget tudjon nyújtani hasznos tanácsok formájában. Munkatársaink az üzlet fő profiljának megfelelően természetesen mind fiatalok. Ez igen fontos a vásárló – eladó kapcsolatok szempontjából, hiszen vásárlóink nagy része is hasonló korosztályt képvisel, és így könnyebben megy minden.

Törzsvásárlóinknak további kedvezményeket igyekszünk biztosítani azzal, hogy létrehoztuk vásárlói klubunkat, mely többféle kedvezményt is nyújt
- minden program árából 10 % engedményt adunk
- egy hétig kipróbálhatja a kiválasztott CD-t az ár 10 %-áért
- a CD írás is kedvezményes
- valamint havonta küldünk tájékoztatót újdonságainkról, akcióinkról.

Vásárlói klubunkkal kapcsolatban az is említésre méltó, hogy az egyszer kiváltott klubtagság örökös tagsággal jár, tehát nem kell többezer forintért évente megújítani. A klubtagsággal kapcsolatban szívesen várunk minden érdeklődést akár telefonon, akár személyesen is.

Említettük, hogy CD írással is foglalkozunk, amely szerintünk egy számítástechnikai boltban ma már alapvető szolgáltatásnak számít. Ezt a megrendelések mennyiségétől függően akár egy napos határidővel is tudjuk vállalni.

A legfőbb célunk az, hogy a legújabb programok is mindenki számára elérhető közelségbe kerüljenek. Mindez természetesen reális árakon, szakszerű kiszolgálással. Ebben a szellemben szeretnénk továbbra is részt venni a hazai multimédiás piacon.

Gravis Ultrasound
Zenélési lehetőségek

Tippek - trükkök

A Gravis tulajok örömére - itt a további folytatás

Lassan a Master Trax leírásának a végére érünk. Ebben a számban az Edit, a Change, a Windows és a Songs menükről lesz szó.

Az első kettő menü parancsai a kijelölt területen változtatnak ezt-azt. Az Edit menü a legelemibb lehetőségeket tartalmazza. Itt tudunk vagdosni (Cut – Kotta közepén vágás után az üres ütem megmarad, kotta végén viszont mindent töröl), a memóriába eltenni a kijelölt dolgokat (Copy), és máshová lemásolni (Paste – Itt csak a kezdőpontot kell megadni), vagy esetleg letörölni a kottát, de az üres üteme(ke)t meghagyni (Clear). Ezen kívül lehetőség van megadott számú ütem beillesztésére (Insert Measure – ehhez csak a kezdőpontot kell megadni), vagy teljes letörlésére (Delete Measure).

Az utóbbinak két módja is van. Ha csak a kezdőpontot adjuk meg, az utána következő részt törli, míg kijelölésnél csak a megadott részt. Egyébként ezzel a teljes törléssel nagyon vigyázzunk, mert nincs utána lehetőség undo-ra. Így elég szép felesleges pluszmunkát csinálhatunk magunknak. Meg még egy dolog. Vagy egy sorban töröljük ki amit akarunk, vagy pedig a program az összes sorban nulláz, úgyhogy ne felejtsük el ezt pontosan beállítani. Az Edit menüben a Select All parancs van még. Ezzel az egész kottát kijelölhetjük. A Change menü az aprólékos emberek területe.

A Conductorról már volt szó az előző számban. A Scale Time-mal egy ütemen belül tudjuk a hangok arányát tömöríteni vagy széthúzni. De itt is vigyázni kell, mert széthúzásnál könnyen letörlődhet pár hang. Kisebb/nagyobb aránynál tömörít, és fordítva nyújtja meg az ütemet a program. A Fit Time-mal a kijelölt kottarészre adhatjuk meg, hogy mennyi idő alatt fusson le (mikor 168 ütemet próbáltam 1 másodpercbe besűríteni, kissé kifagyott a program).

A Quantize-zal pontosíthatjuk a kottát. Vagy az egész kijelölt kottát elrendezi (Entire Note), vagy pedig csak a viszonyítási egységhez közel eső hangokat rendezgeti el (Attacks Only). Itt is használható a Tuplet. Érdemes minél sűrűbb viszonyítási alapot használni, a jobb minőség érdekében. Ha van bármiféle nyújtott ritmus, akkor érdemes pontozott hangjegyre állítani, különben nem sok marad meg belőle.

A Transpose a hangmagasság változtatására szolgál. A leghasznosabb ha egy szekvenciát akarunk igazítani, például a refrénnél. Lehet hangonként is tologatni, vagy féloktávonként váltani, esetleg 1-xy oktávonként váltani. Ezt nyugodtan be is írhatjuk a megfelelő helyre.

A Duration-nel a hangok hosszát tudjuk növelni. Eddig nem vettem sok hasznát, de hátha egyszer... A Velocity a hangok sebességével kapcsolatos beállításokat tartalmazza. A Continous, Strip és Thin Data amolyan kombinált beállítási tömegeket takar. Százalékostól a hozzáadásos módszerig bármivel próbálkozhatunk, miután fent kiválasztottuk a nekünk kellő dolgot. A Pitch Bend a hajlítás felső határának a megadására szolgál, félhangos egységekben. Az alap a 2 félhang. Ezt javíthatjuk ki, amennyire akarjuk.

A Windows menüvel ablakokat kapcsolgathatunk be, amik mind a tökéletességet és a kényelmet szolgáják.

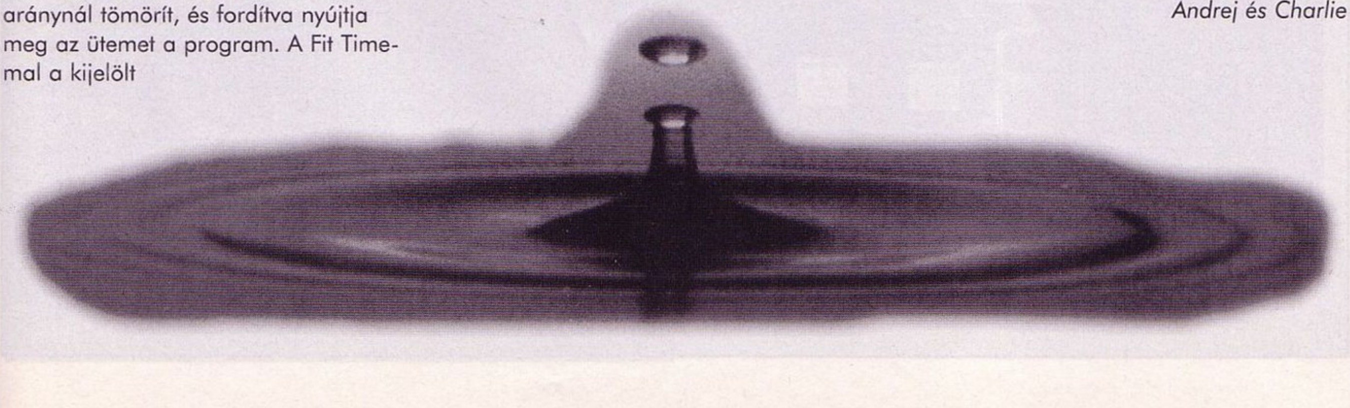
A Pitch Bender (F4) ablakban a hajlítási vágyainkat tudjuk megvalósítani.
A Modulation (F7) a rezegtetés mértéke. Csupa grafikai baromság.
A Tempo Map-pel (Ctrl+T) a tempó váltásokat tudják a nagy kézügyességű rajzzsenik megrajzolni.
Program Change (F9): Ez talán a leghasznosabb-fontosabb opció a programban. Ezzel lehet váltani egy csatornán belül a két hang közt. Így nem csak 16 féle hang használható egy számban, hanem amennyit a memória elbír. Egyébként a program kissé furcsán kezeli ezt a dolgot. Magától nem igazán akar váltani egyik hangról a másikra.

A Controllers-szel a billentyűzet által küldött üzeneteket csinálhatjuk meg (Sustain, Hold stb.). Ezek közt az ablak jobb felső sarkában levő gombra való klikkelés után válthatunk.

Az utolsó menü a Songs. Itt a betöltött dalokból való összeállításokat menthetjük le (Save Song Set), tölthetjük be (Open Song Set). Alul láthatjuk a betöltött (a memóriában levő) dalokat, ezek közt gond nélkül tudunk másolgatni (ez néha nagyon hasznos – például ritmusorgiáknál).

A Song Set-re klikkelve változtathatunk a sorrenden (honnan hová) és beállíthatjuk, hogy milyen jelre kezdje el a következő számot a program (idő, gombnyomás stb.). Nagyjából ennyi volt a lényeg ezekben a menükben. Ha valaki nem értett valamit vagy hiányérzete van, az írjon a GURU címére, Charlie jeligére.

Andrej és Charlie



MELLÉKLET

Névjegy

GrafiX SHS
1106 Budapest,
Jászberényi út 72.
Tel.:/Fax.: 262-5243

Creative Labs VideoBlaster
MP-400 MPEG kártya

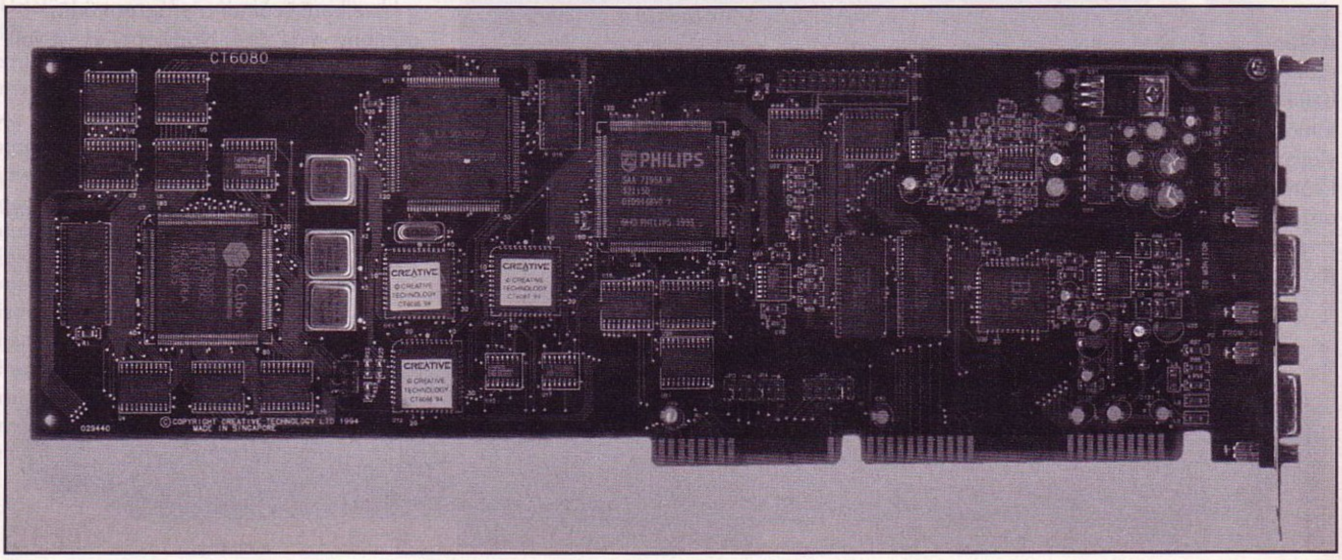
Creative Labs VideoBlaster MP-400 MPEG kártya

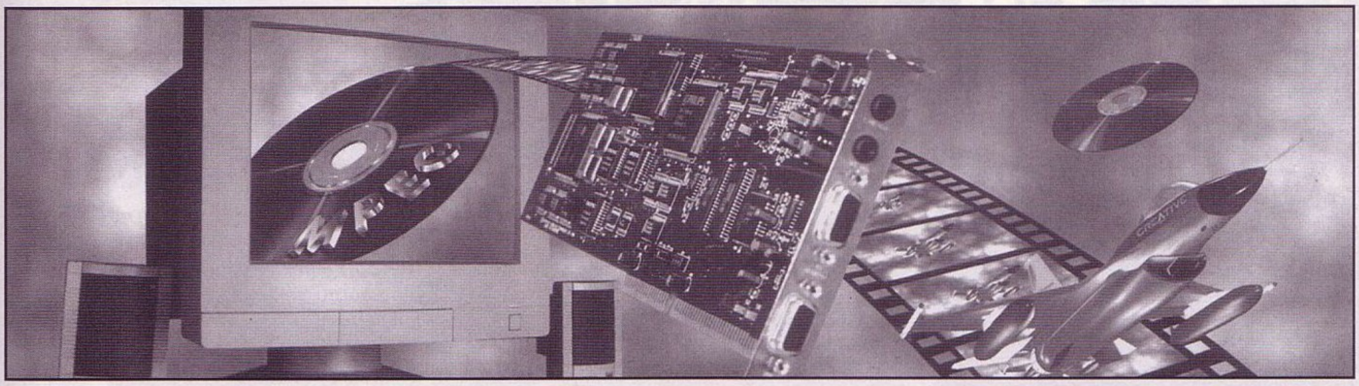
Néhány évvel ezelőtt még esélytelennek látszott, hogy egy-két éven belül elterjedjen a digitális házi videozás. Azonban az MPEG video-tömörítési szabvány kidolgozása felgyorsította az eseményeket. Az MPEG-tömörítés lehetővé teszi, hogy egy mezei CD-lemezre felférjen 74 perc video, VHS-nél jobb minőségben, HIFI sztereó hanggal. Így egy mozifilm általában dupla CD-lemezen jön ki. Az egyik legnagyobb video-CD kiadó a Philips, de más cégek is jelentetnek meg már ilyen formátumú filmeket. Mára, az akkor még igen drága technika lassan mindenki számára elérhetővé válik. Először a Philips hozta ki ezt a technikát alkalmazó lejátszóját, melyet CD-Interactive-nak (CD-I) neveznek.

Mivel tulajdonképpen az MPEG-lejátszáshoz a dekódolón kívül csak egy megfelelő CD-ROM-lejátszó és egy megjelenítő kell, kézenfekvő volt a következő lépés. Készítsünk PC-be rakható MPEG-kártyát! A már eleve benne levő, minimum 2-szeres sebességű CD-ROM drive-val játsszuk le a filmet, mely a monitoron fog megjelenni. Így egyrészt egy csomó felesleges alkatrészt megspórolunk, másrészt Windows alatt akár munka közben is nézhetünk ablakban filmet.

Rengeteg gyártó hozott ki már ilyen kártyát. Most a hangkártyáiról ismert Creative Labs hozta ki a saját verzióját, VideoBlaster MP400 néven. Ennek nincs semmi köze az eddigi VideoBlaster-ekhez, azaz nem video-digitalizáló kártya, hanem MPEG-lejátszásra képes. A kártyát egy sima 16-bites ISA-slotba kell helyezni. Berakás előtt 3 jumpert kell beállítani rajta, melyek a kártya port címét, IRQ-ját és DMA-csatornáját határozzák meg. Ezzel nem volt az installálás során probléma. Mivel ez is egy overlay-es kártya, ezért a feature-konnektoron keresztül össze kell kötni a grafikus kártyával. A kártya végén 4 csatlakozó van. Található rajta két audio-kimenet (line-out és 1.5-wattos erősített), egy VGA-bemenet és VGA-kimenet. Egy kis VGA-loopback kábel segítségével kell a grafikus kártya kimenetét és az MP400 video-bemenetét összekötni. A monitorkábelt természetesen az MP400 video-kimenetébe dugjuk. Adnak hozzá egy kis jack-jack audio-kábelt is. Ezzel az MP400 line kimenetét és a hangkártya bemenetét összekötve hangkártyánkon keresztül szólaltathatjuk meg a filmeket. A hardware installálása ezzel be is fejeződött. A hozzá adott software két lemezt foglal el. Maguk a driverek és programok az első lemezen találhatóak, míg a második lemezre egy minta MPEG-file került. A winchesteren összesen 4.5 MB helyet foglal el a software. Az autoexec-be mindössze egy új sor kerül, a működéséhez nem igényel külön driver-t, csak DOS alatt.

A Windows-drivert és software-t a Winsetup lefuttatásával tehetjük fel. A felrakott software-ek a következők: MP400SET.EXE, ennek segítségével tudjuk változtatni az autoexec.bat-ban lévő, a kártya címére, IRQ-jára és a DMA-csatornára vonatkozó beállításokat. MP400TST.EXE, ezzel mint a neve is mutatja, a kártyát tudjuk alaposan letesztelni; IRQ-, DMA-, Port-beállításokat, overlay-t,. Az MP400DRV.EXE lefuttatásával rakhatjuk fel a memóriába a DOS-os driver-t. Ha ez megtörtént, utána már lefuttathatjuk az MP400DOS.EXE-nek nevezett DOS-os MPEG-lejátszót. Nekem nagyon pozitív volt, hogy mellékeltek a kártyához egy igényes DOS-os lejátszót is, mert nem



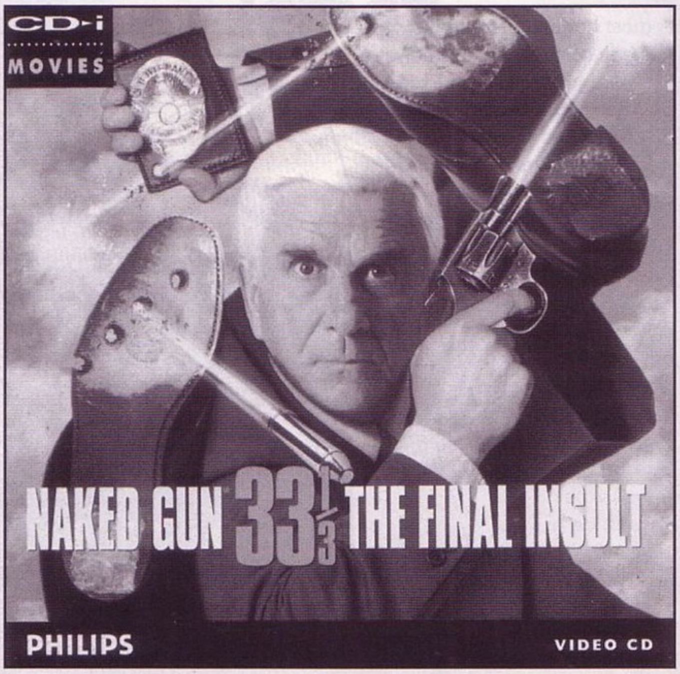


feltétlenül kell mindig mindenhez a Windows, és így az is nézhet MPEG-filmet aki esetleg elvből nem rak fel Windows-t a gépére. Ez a lejátszó a képlopáson kívül mindent tud, amit a Windows-os változat. A képminőség sokrétűen szabályozható: állíthatjuk a kép fényességét, a saturation-t (színteltség), a kontrasztot és végül a hue-t (mi domináljon a zöld vagy a piros a képben). A képet tologathatjuk X és Y koordinátái szerint is. A hangerősséget szintén állíthatjuk. A lejátszás történhet ablakban vagy teljes képernyőn. A kép- és hang-minőség nagyon jó. Egy kiváló minőségű, vadonatúj VHS-felvételével egyezik meg, és ez persze nem változik többszöri lejátszás után sem, ellenben a videó-kazettákkal. A tömörítés csak ott látszik meg egy kicsit, ahol nagy képfelületek változatlanul maradnak több képkockán keresztül – ott egy kicsit zizis lesz a kép, egyébként ahol változik, mindig abszolút éles és kontrasztos.

A DOS-os lejátszó abszolút megbízhatóan és jól működött. A Windows-os eleinte nem akart képet adni, csak hangot, de ez megoldódott később. Amit tudni kell, hogy maximum 1024×768 felbontás és 32.000 szín mellett használható a kártya. Tehát Windows-ban a true-color üzemmódról le kell mondjunk, amikor az MPEG-lejátszást akarjuk használni. Ez egy apró negatívum, amivel azért együtt lehet élni. A DOS-os lejátszó szolgáltatásai mellé pluszba jön Windows alatt, hogy lehet képet szedni a filmből (capture) többféle grafikus formátum egyikében (pl. JPG).

A kártyához két filmet kaptam kipróbálásra: a Top Gun-t és a Csupasz Pisztoly 33 1/3-t. Mindkettő képminősége nagyon jó volt (mellesleg mindkettő jó film is). Ami nagyon megfogott azonban, az a hangminőség volt. A standard VHS magnók hangjáról nemigen lehet ódákat zengeni. Itt azonban Hi-fi sztereóban jön a hang, a legtöbb pedig Dolby Prologic kódolású. Ha van ilyen erősítőnk, akkor öt hangszóróból árad a teljes térhatású hang, mint a jobb mozikban. Ez nagyon feldobja az egészet.

A Video-CD-k nagy felhasználási területe lehet majd az együttesek albumainak kiadása ilyen formátumban, hiszen így a zene ugyanúgy jó minőségű maradhat, és mellette ráférnek a számok klipjei vagy akár a koncert-video. Már jelent is meg néhány ilyen CD, pl. Tina Turner, Paul McCartney, ezek száma valószínűleg sokasodni fog, mert egyre több kiadó és előadó fedezi fel a Video-CD-ben rejlő klassz lehetőségeket.



A VideoBlaster MP400 tehát egy jól működő MPEG-lejátszó kártya, ellenben néhány névtelen és olcsó távol-keleti csodával. Nagyon pozitív, hogy igényes és sok szolgáltatást nyújtó lejátszót adnak mind DOS, mind Windows alá. Negatívumként csak két dolgot említenék meg: egyik a fent már leírt 32.000-színes korlát, míg a másik az, hogy a legújabb MPEG-lejátszó kártyákon van már videó-kimenet, ezen pedig nincs. Erre azonban az a magyarázat, hogy ez a kártya már év eleje óta piacon van, illetve, hogy nem akarták ezzel még megdobni az árát. Így a VideoBlaster MP400 egy mindenki számára elérhető, viszonylag olcsó, átlagon felüli MPEG-lejátszó.

Charlie

Multimédia CD-ROM-ok

Névjegy

KoBaK Kft.
1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax.: 136-2483

Multimédia CD-ROM-ok

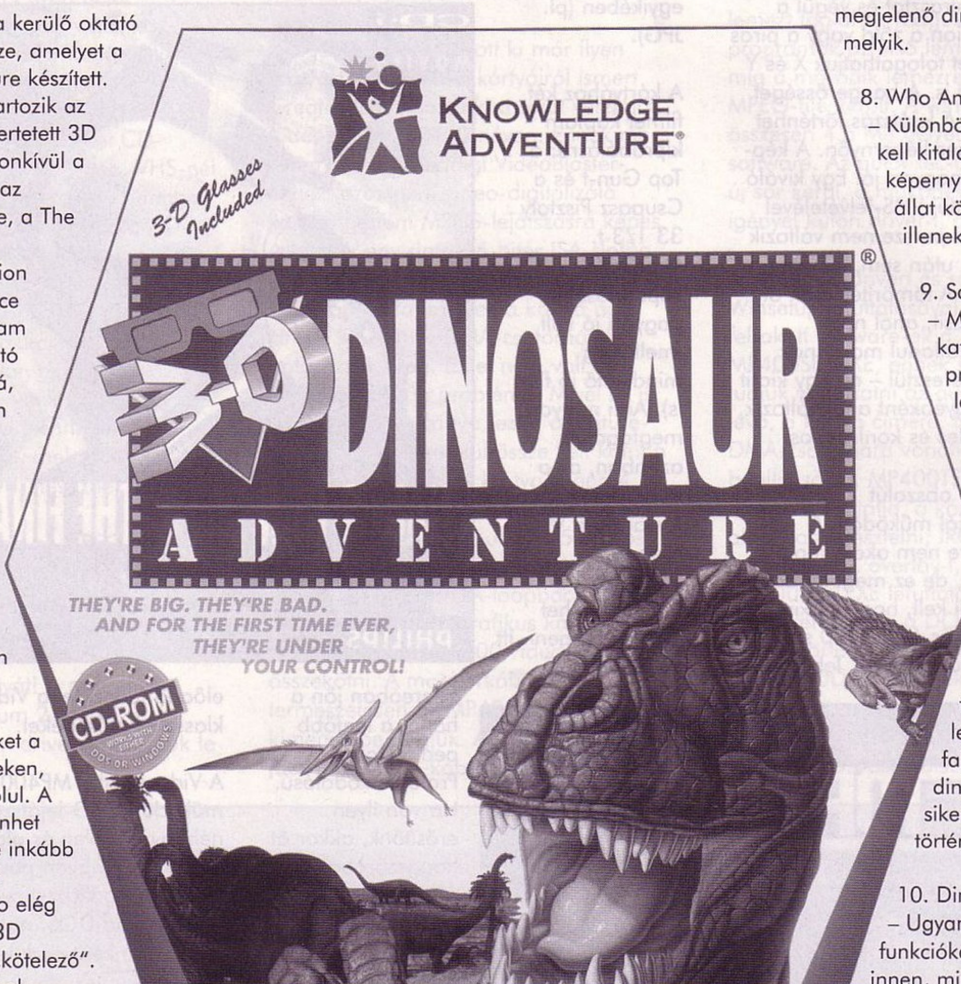
3D Dinosaur Adventure

A most bemutatásra kerülő oktató CD egy sorozat része, amelyet a Knowledge Adventure készített. Ebbe a sorozatba tartozik az előző számban ismertetett 3D Body Adventure, azonkívül a Science Adventure, az Undersea Adventure, a The Discoverers, a Bug Adventure, az Aviation Adventure és a Space Adventure. A program egyaránt installálható Dos és Windows alá, így bárki könnyedén tudja használni. Elsősorban gyerekeknek készült, de az „idősebb korosztály"-nak is kellemes időtöltést jelenthet. A 3D Body-hoz hasonlóan az egész program alatt egy narrátor kalauzol végig minket a különböző helyszíneken, természetesen angolul. A progi kezelése történhet billentyűzetről is, de inkább az egér használatát javasolnám. Az intro elég hatásosra sikerült, 3D szemüveg viselése „kötelező". A főmenüben elég sok lehetőségünk van.

1. Reference
– Az információk tárháza. Keresés időrendi sorrendben, név szerint, sőt földrajzi hely szerint is. Az utóbbi esetben egy földgömböt látunk, amit tetszőlegesen forgathatunk, zoom-olhatunk. A dinókról minden esetben láthatunk egy képet, amit nagyíthatunk és 3D-ben is megnézhetünk. A számunkra érdekes információkat akár ki is nyomtathatjuk.

2. Dinosaur Safari
– Különböző kérdéseket kapunk az állatokról, ezek alapján kell kiválasztanunk annak a dinónak a képét, amelyik szerintünk a válasz.

3. 3D Dinosaur Museum
– Megtekinthetünk egy virtuális múzeumot, természetesen 3D-ben. Szabadon mozoghatunk a szobákban, zoom-olhatunk és kicsinyíthetjük a képernyőt, a gépünk teljesítményétől függően.



4. Story Book
– Meseszerűen mondja el a dinók történetét, a kezdetektől a végig.

5. Movies
– Több mint 25 full-color, nagyfelbontású videófilm, zenével és digitalizált hangeffektekkel körítve. Többek között megnézhetünk egy fantáziafilmet a dinoszauruszok elpusztulásának feltételezett okáról.

6. Create-A-Saurus
– A programnak ezt a részét leginkább a gyerekek fogják élvezni. Kedvenc dinoszauruszukat tetszőlegesen átszínezhetik, különböző textúrákat rakhatnak rá.

7. Name-A-Saurus
– A progi által megadott nevek alapján ki kell találni, hogy a képernyőn megjelenő dinók közül melyik-melyik.

8. Who Am I Game
– Különböző testrészekről kell kitalálni, hogy a képernyőn megjelenő 8 állat közül melyikre illenek.

9. Save the Dinos
– Mentsd meg a Dinókat! Elérkeztünk a progi legizgalmasabb részéhez (feltéve, ha az életkorunk beleesik a 3-10 éves kategóriába, e fölött inkább a Doom-ot ajánlom), megadott időn belül meg kell találnunk a legkülönbözőbb fajtájú és méretű dinoszauruszokat. Ha sikerül, újraírhatjuk a történelmet...

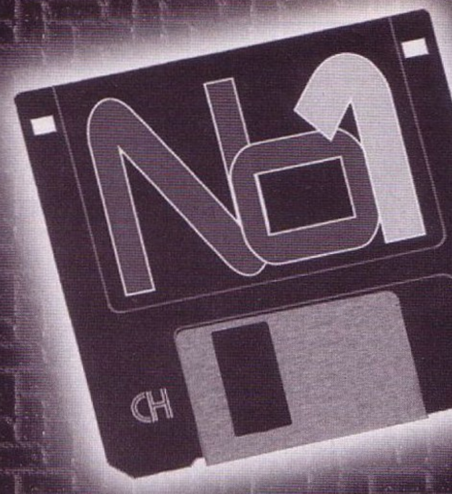
10. Dinosaur Adventure
– Ugyanazokat a funkciókat érhetjük el innen, mint a fent ismertetett menüpontokból (1-9), azzal a különbséggel, hogy egy csodálatos 3D-s világban mászkálhatunk eközben.

Mindent összevetve a progi jól kidolgozott, ötletes, könnyen kezelhető, bátran ajánlom mindenkinek, aki egy kicsit is érdeklődik ez iránt a rejtélyes körülmények között eltűnt faj iránt.

Ant

MELLÉKLET

LEMEZ MELLÉKLET



Előfizetői lemez helye

The Lost City of Atlantis

Egy kellemes platform-játék shareware változata. Bobby Júving a vízben.

DOSKnight v.1.3

Egy készülőben lévő szuper 3D-s verekedős játék self-running demoja. Pentium és Matrox 3D tulajok előnyben.

Sehablad Routines

Egy igazán kellemes demo, látványos 3D-s effektekkel, GUS támogatással.

Spring!

Egy másik igényes demo, szintén 3D-s effektekkel, GUS zenével.

Kosynka v.1.1

A végére maradt egy szép kivitelezésű pasziánsz játék Szergejtől. A játék érdekessége a 104 lapos pakli.

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is:
PC GURU 1399, Budapest Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költségek miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

Budapesti terjesztők:

ACOMP Kft.	1135 Budapest, Szent László út 74/a Tel.: 149-6165
Észkép Kft.	1065 Budapest, Lázár u. 10. Tel.: 302-0585
ASPECT Kft.	1136 Budapest, Hegedűs Gyula u. 7. Tel.: 111-0080
Carrera Multimédia BT	1111 Budapest, Karinthy Frigyes út 3. Tel.: 371-0045
Cyber Vision	1114 Budapest, Eszék u. 2 Tel.: 161-3361
ECOBIT Kft.	1077 Budapest, Wesselényi u. 25. Tel.: 322-9202
FEFO Kft.	1073 Budapest, Barcsay u. 6. Tel.: 267-8980
GRAND Kft.	1135 Budapest, Lehel út 48. Tel.: 269-8711
JURA Apple CD Shop	1065 Budapest, Podmaniczky u. 20.
Mikropo Kft.	1065 Budapest, Nagymező u. 51. Tel.: 153-0111
NOVOTRADE 2C	1136 Budapest, Balzac u. 35. Tel.:140-2954
PC & MODELL 2000 Kft.	1077 Budapest, Wesselényi u 21. Tel.: 267-9038
PC Pince	1065 Budapest, Nagymező u. 64.
PIXEL Multimédia Kft.	1088 Budapest, Rákóczi út 13. Tel.: 266-6059
Szűcs Software	1085 Budapest, Somogyi Béla u. 8. I/3 Tel.: 114-3890
Szoftver ABC Kft.	1137 Budapest, Jászai Mari tér 3. Tel.: 269-4737
TitánSOFT BT.	1085 Budapest, Békési u. 2. Tel.: 210-1119
Trans-AM Kft.	1145 Budapest, Titel u. 2/b Tel.: 164-0579
Virtual World – az Újlaki Üzletházban	1036 Budapest, Bécsi út 34-36 Tel.: 250-5200/123
WIN Computer	1067 Budapest, Szondi u. 19. Tel.: 153-4304
Zsoldos Computer	1182 Budapest, Üllői út 527. Tel.: 291-5399

Vidéki terjesztők:

„ALKU" KERESKEDELMI Kft.
8000 Székesfehérvár, József Attila u. 25

A D R BT
6732 Szeged,Bartók B. tér 10.

BIT STOP BT
6000 Kecskemét, Rákóczi u. 2

BORSIKA BT
8000 Székesfehérvár, Huszti u. 2

COMPUTER MULTIMÉDIA SUPPORT Kft.
3200 Gyöngyös, Köztársaság tér 4.

COMPUTER GARÁZS
4029 Debrecen, Lorántffy u. 2.

DELFIN COMPUTER
6800 Hódmezővásárhely, Hóvirág u. 2.

H C BYTE
8800 Nagykanizsa, Eötvös tér 21.

HIFI-BIZI
8200 Veszprém, Jutasi u. 59

Mikrotech
7400 Kaposvár, Zárda u. 11

MOD BT
9023 Győr, Corvin u. 3.

N B C
2800 Tatabánya, Győri u. 1

P G M TRADE
4024 Szeged, Csongrádi u. 22

PALETTA
4024 Debrecen, Csapó u. 15

P C CENTER
8200 Veszprém, Haszkovó u. 18/g

TELECOMP
9400 Sopron, Orsolya tér 5.

Sokan kértétek és mi meg is ígértük, hogy leközöljük a CD GURU budapesti és vidéki terjesztőinek névsorát. A két táblázat a jelenlegi terjesztők neveit tartalmazza, de ez folyamatosan bővül. Az változásokról folyamatosan tájékoztatni fogunk titeket.

ÉSZ KÉP MULTIMEDIA CENTER

1065 Budapest, Lázár u. 10. (Belvárosban, az Opera mögött)
Új! Tel/Fax: 302-0585 Új! Nyitva: H-CS: 9-17.30, P: 9-15.30

CREATIVE

SB 16VE	15.700
SB 16PRO	21.200
SB 16PRO ASP	26.300
SB AWE32 VE	30.200
SB AWE32 ASP	43.000
Video Blaster SE100	35.300
Video Blaster RT300	58.900

GRAVIS

Ultrasound	16.000
Ultrasound MAX	26.500
Ultrasound CD3	16.000
Gravis ACE	16.500

PC alkatrészek

CYRIX 486DX2-66	7.650
INTEL 486DX2-66	14.740
AMD 486DX4-100	13.110
SONY CD-ROM 2x	9.940
TEAC CD-ROM 4x	25.120
PIONEER CD-ROM 4x	24.900
SANYO SCSI CD-ROM 4x	24.020
QUNATUM 270MB HDD	15.150
CONNER 420MB HDD	16.660
SEAGATE 540MB HDD	18.710
CONNER 850MB HDD	24.880
CONNER 1300MB HDD IDE	34.070
TARGA 14" LR,NI OEM monitor	29.210
ÍRHATÓ CD LEMEZ	1.360

CD-ROM LEMEZ ÍRÁS: 1000,-

HP 4L: 86.000 CANON BJ-30: 37.300

PC KONFIGURÁCIÓK

ESCAPE D4-420
Mini torony, 486DX-40 Cyrix, 4MB RAM, 1.44 FDD, IDE+, 512kB VGA, 420MB HDD, billentyű, TARGA LR,NI monitor
93.000,-

ESCAPE D6-420
Mini torony, 486DX2-66 Cyrix, 4MB RAM, 1.44 FDD, IDE+, 1MB VGA, 420MB HDD, billentyű, TARGA LR,NI monitor
96.560,-

GSM KÉSZÜLÉKEK TARTOZÉKOK

PANNON GSM
Az élvonal.

ESCAPE D10-540
Mini torony, 486DX4-100 AMD, 8MB RAM, 1.44 FDD, IDE+, 1MB VGA, 540MB HDD, billentyű, TARGA LR,NI monitor
123.350,-

Áraink ÁFA nélküliek, egy év telephelyi garanciával. Az árváltozás jogát fenntartjuk.

Bp. VI. Vörösmarty u. 58/a (az udvarban)
NYITVA: Hétköznap 10-18
Irodai Tel.: 163-2458

RADIUS MV.

CD-ROM LEMEZEK

7 napra hazaviheti !

Használt CD-k VÉTELE-ELADÁSA

BIZOMÁNYOSI ÉRTÉKESÍTÉS

Akár a legújabb CD-k 5-50% -al OLCSÓBBAN

TRANS-AM elektric
Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás : H-P 9-17
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Tel / Fax : 164-05-79 Fax : 184-22-49
Rádiótel. : 06-20-344-391 , 06-20-346-037

HANGKÁRTYÁK :
Eredeti Sound Blaster-ek : Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 MCD
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32
GUS hangkártyák : Gravis Ultra Sound Max
Média Vision hangkártyák : Média Vision 3 D

HANGFALAK :
- 2 x 5 W aktív hangfal (1 pár)
- 2 x 7 W aktív hangfal (1 pár)
- 2 x 15 W aktív hangfal (1 pár)
- 2 x 25 W aktív hangfal (1 pár)
- 2 x 40 W aktív hangfal (1 pár)
- 2 x 80 W aktív hangfal (1 pár)
- 2 x 120 W aktív hangfal (1 pár)

CD DRIVE-K :
- Dupla, Tripla és Quadro sebességű
- Külső és belső
- At buszos, SCSI és saját vezérlős
- Típusok : * SONY * PANASONIC * TOSHIBA * NEC * SANYO * PIONEER * MITSUMI

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK !

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a 180-8611-es telefonszámot !
(kód:1471#TONE üzemmódban)

AKCIÓ !

Sony CDU 55-E	11.920,-
Panasonic CR 562-J	9.920,-
Sony CDU 76-E 4x-es drive	21.800,-
Epson LQ-400 A/4 24 tű mátrix lapadagoló + traktor használt, fél év garancia	21.600,-
Panasonic drive + 10 CD lemez	15.200,-
Sony CDU 76-E + 10 CD lemez	26.800,-
SB 16 IDE + 2 x 7 W hangfal	12.000,-

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról !

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lízingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

- Számítógép (PC) és nyomtató javítása, átalakítása, kiszállásos javítása
- Tápegységjavítás
- Szünetmentes áramforrások javítása
- Floppydrive-ok, CD drive-ok és winchesterek javítása
- Garancia megváltásos javítások

MONITORJAVÍTÁS
800 Ft+ÁFA-tól

Szükség esetén cserekészüléket biztosítunk!

PROFI 2000 PLUSZ

1047 Bp., Mildenberger u. 1/b. ☎ 180-4698
1054 Budapest, Báthori u. 19.
Megváltozott! ☎ 111-5456

VIROG 2000 KFT

CD ARHIVÁLÁS

A 20% kedvezményt biztosító kupont az ajándékoldalon találod meg.

NE HAGYD KI EZT A LEHETŐSÉGET!!!

Cím: 1073 Budapest, Erzsébet krt. 44-46. Tel.: 117-8195

CD ÍRÁS 2.400 FT-TÓL

24 ÓRÁN BELÜL, KODAK ALAPANYAGRA

- AT, SCSI HDD-ről, DAT-ról, CD-ről
- Winchester bérlés

SZÁMÍTÓGÉPEK, ALKATRÉSZEK

Pl.:		
	- 14" Color SVGA monitor	23.000-tól
	- GUS hangkártyák	14.500-tól
	- S3 videokártyák	11.500-tól

Czakó Tamás
1077 Budapest, Almássy tér 18., Tel.: 322-6624, 06 (20) 356-193
Hétfő-Péntek: egész nap, Szombat-Vasárnap: Hívjon!

PC GURU

A GURU Lapkiadó céges és magán terjesztőket keres. Számítástechnikai és egyéb üzletek jelentkezését várjuk a 113-0114-es telefonszámon.

Kedvező terjesztési feltételek!

Céges hirdetésfelvétel ugyanitt.

PC CD

CLUB KoBaK

14000PROGRAMS	990	NBA LIVE '95	3,990
16BIT -SND MASTERPIECE	990	NETWORK A4	9,650
49ER WINDOWS GAMES	990	NHL HOCKEY '95	3,990
AVIATION ADVENTURE	8,260	OCEAN BELOW	2,440
BIOFORGE	3,990	OS/2 MASTER	990
BLOWN AWAY	5,980	OS/2 WARP	990
BUREAU 13	3,990	PIRATES GOLD!	2,550
CHAOS ENGINE	6,440	PIZZA TYCOON	8,990
COM ADVENT.STARSHIP	2,200	PRIVATEER	3,280
COMBAT AIR PATROL	7,760	REBEL ASSAULT	4,990
CYBERWAR	6,300	RENEGADE	3,990
DIZONE 2	5,890	RETRIBUTION	6,390
DARK FORCES	3,990	RISE OF THE ROBOTS	4,850
DISCWORLD	3,990	SAKURA	1,210
DOOM II	4,490	SAVAGE WARRIORS, STRIKER '95,	
DRUG WARS	6,820	BRUTAL, CALIBURN PINB.	4,990
FIGHTER WING, ACES OF THE DEEP,		SEA WOLF	3,130
AEGIS	3,990	SEX CD-K	1,150-5,900
FORTRESS OF DR.RADIAKI	3,900	SHANGHAI:GREAT MOM.	3,990
FRANKENSTEIN	1,440	SINK OR SWIM	1,440
FREDDIE FISH	7,260	SLIPSTREAM 5000, FLIGHT UNL.,	
GAMES GALORE	990	CANNON FODDER	4,990
GREAT NAVAL BATTLES 3.	4,450	SYNDICATE PLUS	3,280
HARPOON II, DLX., LAST BOUNTY HUNTER,		TERMINAL VELOCITY	8,500
PRISONER OF ICE	4,490	THE DAEDALUS ENC.	4,990
HI-OCTANE, BLOODWINGS,		THE LAST DYN ASTY	8,370
POWERHOUSE, JAMMIT	3,990	THE PSYHOTRON	3,900
INDYCAR RACING	4,390	THREE WORLDS (DARK SUN, AL QUADIM,	
INFERNO, WARCRAFT, WOLF	3,990	RAVENLOFT)	8,850
INTERNATIONAL SOCCER	1,440	TOP 101 SHAREWARE	990
IRON ASSAULT	7,760	U.S. NAVY FIGHTERS, DAWN	
JAGGED ALIANCE	8,180	PATROL	4,490
JOHNNY MNEMONIC	4,490	U.S.S. TICONDEROGA	8,260
KINGDOM, CHAOS CONTROL,		UNDER A KILLING MOON	5,640
PIZZA TYCOON	3,990	VIRTUA CHESS	8,890
LA TRAVIATA	1,210	WARRIORS	8,730
LB 27	1,250	WING C. 1,2, PRIVATEER,	
LITTLE BIG ADVENTURE	3,990	ARMADA, STRIKE COMM.	4,490
MAD DOG 2	4,190	WING COMMANDER II.	3,280
MECHWARRIOR 2	4,490	WING COMMANDER III.	5,990
MEGARACE	2,490	WOODRUFF	7,960
MICRO MACHINES 2	8,760	WORLD ATLAS V.5.0	2,990
MORTAL KOMBAT 2	8,830	X-COM II	3,990
MY SOFTWARE COLLECTION	990	X-WING COLLECTOR'S	9,710
NASCAR	5,610	ZORRO	7,150

HA BEKÜLDÖD A CÍMEDET MINDEN HÓNAPBAN ÚJ ÁRLISTÁT KÜLDÜNK!

A KÖZÖLT ÁRAK TARTALMAZZÁK AZ ÁFÁT.

TAGOKNAK 10% KEDVEZMÉNY! NYITVA H-P: 9-18, SZ-V: 9-13.

1024. MARGIT KRT.29/B. T: 325-0484 T+F:136-2483

Megrendelőlap

- ☐ GURU 1993/9-10
- ☐ PC GURU 93/1
- ☐ PC GURU 93/2
- ☐ PC GURU 94/1
- ☐ PC GURU 94/2
- ☐ PC GURU 94/3
- ☐ PC GURU 94/4
- ☐ PC GURU 94/5
- ☐ PC GURU 94/6
- ☐ PC GURU 94/7
- ☐ GURU 94/8
- ☐ GURU 94/11
- ☐ GURU 94/12

....db * 198 Ft = ... Ft

- ☐ GURU 1992/1
- ☐ GURU 1992/2
- ☐ GURU 1992/3
- ☐ GURU 1992/4
- ☐ GURU 1992/5
- ☐ GURU 1993/1
- ☐ GURU 1993/2

....db * 165 Ft = ... Ft

☐ GURU 1994/9-10

....db * 278 Ft = ... Ft

☐ GURU 1995/6

....db * 298 Ft = ... Ft

- ☐ GURU 1995/1
- ☐ GURU 1995/2
- ☐ GURU 1995/3
- ☐ GURU 1995/4
- ☐ GURU 1995/5-6
- ☐ PC GURU 1995/3
- ☐ PC GURU 1995/4
- ☐ PC GURU 1995/5
- ☐ PC GURU 1995/7

....db * 248 Ft = ... Ft

- ☐ GURU 1993/3
- ☐ GURU 1993/4
- ☐ GURU 1993/5
- ☐ GURU 1993/6
- ☐ GURU 1993/7
- ☐ GURU 1993/8
- ☐ GURU 1993/11
- ☐ GURU 1993/12
- ☐ GURU 1994/1
- ☐ GURU 1994/2
- ☐ GURU 1994/3
- ☐ GURU 1994/4
- ☐ GURU 1994/5
- ☐ GURU 1994/6
- ☐ GURU 1994/7
- ☐ Joypad 94/1
- ☐ Joypad 94/2
- ☐ Joypad 94/3
- ☐ Joypad 95/1

....db * 179 Ft = ... Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:

☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Összesen: .... Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

- ☐ 1 éves GURU előfizetés (2480 Ft)
- ☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft)
- ☐ 1 éves CD GURU előfizetés (3500 Ft)
- ☐ 1 éves PC GURU előfizetés (2480 Ft)
- ☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1240 Ft)
- ☐ 1 éves JOYPAD előfizetés (676 Ft)
- ☐ 1/2 éves JOYPAD előfizetés (338 Ft)

Megnyílt!!!

Virtual World PC CD Shop

Újlaki üzletház 1036 Bécsi út 34-36. I. em.

(a Kolossy téren, a buszvégállomásnál)

Tel.: 250-5200/123

- A kiválasztott CD-t 7 napra hazaviheted kipróbálni

- Klubtagoknak további kedvezmények

- CD írás 1 napos határidővel

- Ingyenes tájékoztatót, részletes árlistát küldünk ha megadod a címed

+ Meglepetés!

Virtual World

Igeeen!

Júliusban itt a

CD GURU 95/4

Én is szeretném megrendelni a következő módon:

- ☐ Befizetési csekket kérek.
- ☐ Utánvétellel rendelem meg.

Utánvételes megrendelés esetén a 990 Ft-os vételár mellé a postaköltséget felszámítjuk!

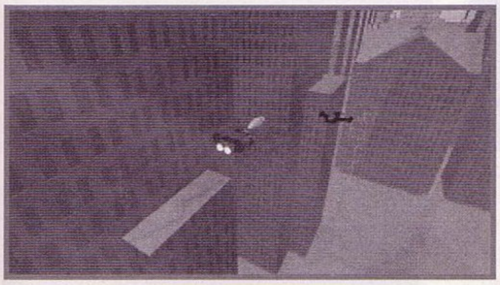
Utánnyomás esetén megrendelném a következő számokat utánvétellel:

- ☐ CD GURU 95/1-es számot kérem
- ☐ CD GURU 95/2-es számot kérem
- ☐ CD GURU 95/3-es számot kérem

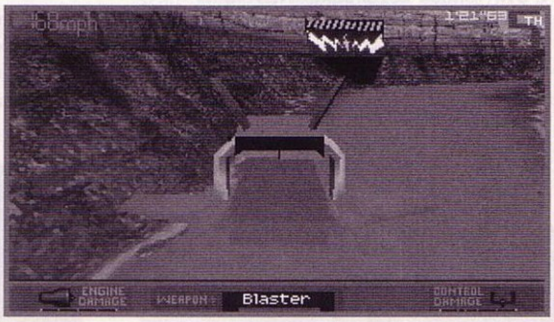
SLIPSTREAM 5000

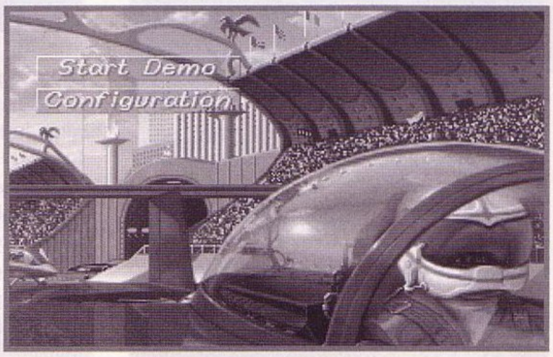
A nagysebességű járművekkel zajló versenyek időtlen idők óta népszerűek. A római kocsi-versenyektől a Forma-1-ig rengeteg változat létezett. A jövőben azonban már ezek is csigalassúnak és régimódinak fognak tűnni. A Gremlin játékának készítői szerint a mai autócsodák helyét villámgyors, felfegyverzett lebegő járművek veszik át, az új versenyt pedig Slipstream 5000-nek hívják majd. A Forma 1-hez hasonlóan a Föld minden részén rendeznek futamokat, a különféle versenyek közül ezek talán a legnépszerűbbek a földlakók között. Az ilyen játékok készítése mostanság nagyon népszerű, elég ha csak a Bullfrog által készített HI-Octane-t említem. A különböző változatok közül talán eddig a legjobb a Slipstream 5000.

A játék elindítása után, a főmenüben training, különálló futam és világbajnokság a választék, mely rendelkezésünkre áll. Miután eldöntöttük melyikben indulunk, még ki kell válasszunk egyet a tízféle rendelkezésre álló gép közül, és már indulhat is a futam. Egy



vagy két humánus játékos lehet. A két játékos játszhat osztott képernyőn, soros kábelen vagy modemen keresztül. Részt vehetnek közösen egy versenyben, vagy akár megküzdhetnek egymással a többi versenyzőtől előzőleg gondosan megtisztított pályán. Mielőtt elindulna a véres küzdelem, még felrakhatunk néhány bővítést szériagépünkre. Ilyen bővítésekből sokféle van, és nagy szükségünk lesz rájuk a verseny hevében. Felrakhatunk tehát turbót, különféle fegyvereket, aknákat, rakétákat és automata célzórendszert is. Ha a világbajnoki versenysorozatban indulunk, akkor már üdvözöl is minket a világbajnokság hivatalos televíziójának, a S.L.I.P.T.V-nek a riportere. Bemutatja a pályát és felhívja a versenyzők figyelmét a pályán lévő élesebb, veszélyesebb kanyarokra, szakaszokra és az esetleges lerövidítésekre. A gépet egy repülőhöz hasonlóan irányíthatjuk. Megfelelő gombnyomással adhatunk gázt, válthatunk fegyvert vagy turbózhatunk. A gép műszerfalán kevés kijelzőt láthatunk. Alul, a két szélen levő kijelző mutatja a gépünk és az irányító-rendszer sérülését, míg a középen levő pedig a fegyverekkel foglalkozik. A bal felső sarokban látható a pálya térképe, jobb felül pedig helyezésünk, a köridőnk és hogy hányadik körben járunk. A gépünk sérüléseit a verseny közben is korrigálhatjuk, ha begyűjtünk különféle „gyógy-tárgyakat", melyekkel egy-egy alkatrész sérülése javítható vagy áthaladunk a Power-Up-Tunnel-en (afféle jövőbeli box-utca szerelők nélkül – ez a teljes gépet javítja). A pályán nem csak ilyen tárgyak találhatók, hanem pénz, boost és turbo-feltöltő is. Ezek a pálya szélén vannak többnyire, hogy ne legyen túl könnyű megszerezni őket. A pályák a Forma 1-gyel ellentétben 3-dimenziósak, azaz nem csak jobbra-balra kell kanyarognunk, hanem le-föl is. A pályán különféle alagutak és nyílt szakaszok váltogatják egymást, ezek mindenütt gyönyörű textúrákkal vannak borítva. Nagyon pozitív dolog, hogy találhatunk letérőket is. Általában ezeken a szakaszokon haladva rövidíthetünk, de csak profiknak ajánlom, hogy ezzel megpróbálkozzanak. A rövidebb szakaszok ugyanis általában nehezítéssel párosulnak, és így könnyen lehet, hogy inkább időt veszítünk a lerövidítéssel. A pályák, mint már mondtam, a világ legismertebb helyein találhatók, és azoknak megfelelő a környezet. Versenyezhetünk Egyiptomban a





piramisoknál, a Grand Canyonban, Norvégia jéghegyei között, őserdőben, Hawaiban, Pearl Harbort is meglátogatva, és Új Tokio fényében és reklámokban úszó belvárosában. A versenyeken elért helyezésekért pontokat és pénzdíjat kapunk. A pontokat a világbajnoki pontversenyben számolják el, míg a pénzen gépünket javíthatjuk, illetve tuningolhatjuk. A gépet természetesen nem csak belső, hanem különféle külső nézetekből is nézhetjük, ekkor Gouraud-árnyékolással jeleníti meg a program a járgányunkat. Szintén pozitívum, hogy a versenyek után visszanézhetjük mit produkáltunk közben.

Az utóbbi időkben számos gyors textúrázott grafikás repülős játék jelent meg pl. Terminal Velocity, Hi-Octane,.. ezek közül mindent összevetve (grafika, hang, játszhatóság) szerintem a Slipstream a legjobb. A két játékos üzemmód révén pedig nem unjuk meg akkor sem, ha már sokadszorra nyertük meg a gépi (agytalan) versenyzők előtt a világbajnokságot. Mint a legtöbb játék, ez is egy másik humanoid játékossal játszva a legélvezetesebb.

Charlie

GREMLIN GRAPHICS

+ gyors 3D-grafika, jól irányítható

– nincs Gravis-support

MS DOS 5.0
486
4 MB RAM
VGA
16 MB HD
SOUNDBALSTER comp.,
Roland

81%

SERVERBUBUS (ANGLER) REM-JEI

1. REMgeteg SW. PD. FW (FreeWare), TW. (TopWare), és még kitudta miféle ware program létezik PC.-n (is). A kavalkád oka az, hogy a software cégek nem bírván magukkal s a konkurenciával sorra úgy jelenítik meg a legújabb programjuk már játszható előzetesét (preview), mint „Shareware" programot.

Ez fokozottan érvényes a kisebb cégekre. Mert mondjuk aki még csak kezdő! az hogy is tudja megállapítani, hogy például a DOOM2 (SW. 1.pálya), vagy a Terminal Velocity shareware verziója (amit éppen lemásolt barátjától) az tényleg szabadon másolható-e. Persze idővel rájön, de az a szó, hogy Shareware verzió gondolom mindenkit megzavar. Nem tudom miért nem maradtak a normál game preview titulusnál, fel nem érem ésszel.

A másik érdekessége a dolognak, hogy e SW. verziók közül sokat NEM lehet árusítani, azaz a forgalmazó cég beleegyezése, illetve némi anyagi hozzájárulás nélkül nem szabad CD-re, PD. bankba feltenni.

Sokszor szeretnénk mi is felrakni a CD-GURU-ra ilyen anyagot, de előtte az illetékessel kell tárgyalnunk. Sajnos vannak akik elutasítóak, hát igen, nekik a Kelet nem piac.

2. REMélem sokan szeretnek SW. játékokkal játszani, hisz sokszor többet lehet ezekkel szórakozni mint a CD-s csodákkal. De nem árt az óvatosság. A SW. game-k jótét tulajdonsága, hogy mivel szabadon másolható, rövid idő alatt igen sok számítógépen és persze tulajdonoson átfut.

Sokszor BBS-ek, HD-k, lemezek tucatjait járja meg a program mire hozzád ér. Ezért a vírusveszély fokozottan fenn áll, vigyázz! Ezt csak jószándékból írom az aktuális heti vírusirtás után.

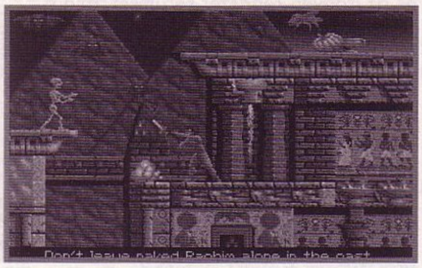
A csúcs eddig egy trójai faló volt, ami szó szerint felfalta a HD-m tartalmát csak az üres directory-kat s egy árva command.com-ot hagyva maga után (yes!). Ilyet bárki írhat hála a fellelhető két-három vírusszerkesztőnek köszönhetően. A dologban az a félelmetes, hogy nincs normális ellenszere, kivéve talán a HD-lock -ot.

3. REMénytelen dolog a fellelhető pár ezer SW. CD-t mind átnézni. De nem is érdemes. Nagyon kevés az igazi, a jó, az igényes SW. válogatás. Aki(k) esetleg ilyennel rendelkezik szívesen venném bemutatás céljából. A bevált szokás, hogy jó esetben 2-300 MB-nyi program duplán, azaz kipakolva és tömörítve is szerepel a CD-n, tisztelet a kivételnek.

Személy szerint én az itt bemutatásra kerülő anyagok igen-igen kis részét merítem CD-ről, mondhatnám szinte semmit. Shareware oldalakhoz, ami általában 4-6 játék ismertetéséből áll, nagyjából 4-50 SW. program megnézése után kerülnek ki a normálisabbak. A többi a „kuka" kategóriába tartozik.

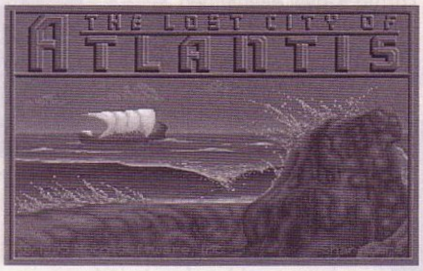
THE LOST CITY OF ATLANTIS

Az érdekes című játékban elindulhatunk a misztikus legendákkal övezett földrész felderítéséhez. Az elsüllyedt földrész városait, vagyis a játék szintjeit stílusosan a víz alatt kell felderíteni.

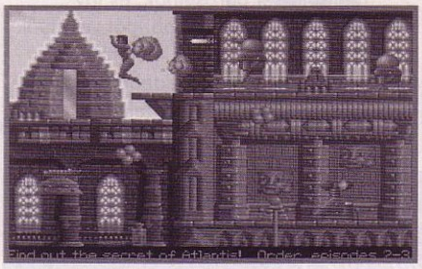


Találkozhatunk mindenféle és fajta mesebeli figurával ömlesztett kivitelben.

A játék lényege, hogy a kristályok összeszedésével, illetve a mágikustükör, a repülőszőnyeg stb. segítségével kell kijutni az egyes szintekből.



Ezenkívül mindenféle varázslatok állnak a rendelkezésre, de található a játékban titkos ajtó, térkép, igazgyöngy, fegyverek stb.



Érdekes program, csak egy nagy hibája van, túl nehéz. A szerzők nagyobb hangsúlyt helyeztek az akció-ügyességi részekre vigasz, hogy nagyon jóra sikerült az úszás animációja. Csak egy tanácsot tudnék adni, óvakodj minden víz alatti

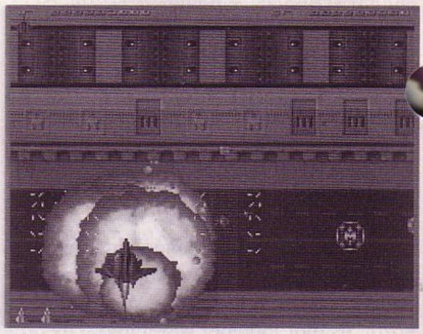
teremtménytől, s közben szedj fel minden tárgyat. A játék kezeléséről és a felvehető tárgyakról bő dokumentációt mellékletek, bár a SW. verzió csak egy pályás.

A jól konfigurálható és szép játék igénye minimum 286, 1MB RAM, VGA, SB. (CD-GURU)

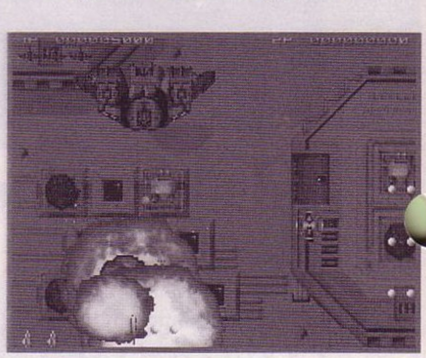
NOCH SOFTWARE, INC.
1401 S.Sixth St.
Louisville, Ky 40203
USA.

BARYON

BARYON egy arcade stílusú lövöldözős game. A függőlegesen scrollozó játék sebessége lenyűgözően gyors, a szép robbanások, az ellenségek mindent elárasztó áradata a játéktermi masinériák hangulatát idézi.



E hangulatot fokozza a játék nehézsége, így csak a profibb lövöldözősöknek ajánlom! Nos persze az ész sokszor legyőzi a nyers erőt, mindenen lehet segíteni. Először is vegyük le a

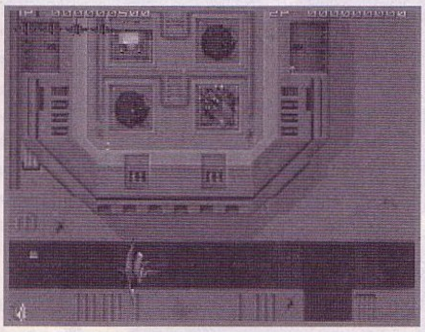


sebességet az options menüben. Másodszor pedig nagyon figyeljünk az elkapható felszerelésekre. Lehet hogy furcsán hangzik, de nem mindegy mit kapunk el. A szétlőtt kisebb ellenségek után többnyire energiakapszulát kaphatunk el.

A nagyobbak felvétele után pedig újabb fegyverek vagy éppen a meglévők fejlesztése a jutalmunk. A fegyverek fejlesztésének engedélyezése a „M"-mel, vagy „H"-val lehetséges.

A normál rakétáktól kezdve egészen az iszonyatos cikázó laser-ig. Ha semmi sem segít, ott a szuperbomba (Ctrl) ami mindenkit elpusztít. A játék SW. verziója egypályás s az, hogy SW. ez a verzió, csak a readme.txt állományban olvasható.

Játszhatósága nagyon jó és ráadásul szép is. Szerintem messze veri a Raptort.



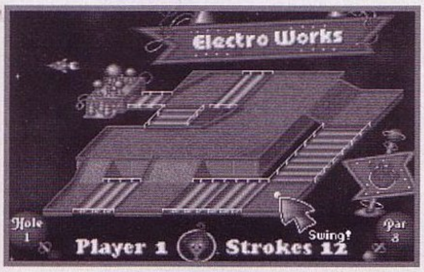
Igénye 386SX, 4M RAM, VGA 320x200 256 color, Mouse, Joystick (option), SoundBlaster (Midi is). A SW. verzióban nincs zene.

És akik felelősek mindezekért, Cheol-Soo Kim, Chan-Yong Park, Won-Yong Park, Dae-Hee Han, Korea.

Valamit tudnak a fiúk.
(CD-GURU)

FUZZY'S WORLD V1.00S

A Pixel Painters nevet a SW. programokat valamennyire ismerőknek nem kell bemutatni.

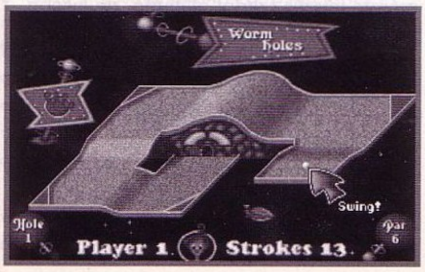


Valamikor még anno 198x-ban az Appoge-vel kezdte az SW, PD programok sorozatgyártását. Igen, futószalagon ontotta a programokat, ezek jó része valamilyen adaptáció, magyarul koppintás más gépről.

A több száz Pixel Painters produkció jó része szót sem érdemel annyira silány alkotás, ellenben az utóbbi időben egészen jókat produkál. Ebből egyik kellemes játéka a Fuzzy W.

Persze ez is koppintás, Amigán sok évvel ezelőtt született kísértetiesen hasonló golf játék.

Semmi multimédiás ketyere, csak egy egyszerű szórakoztató bár kissé gyerekes golf. A „pofás" játék kezelése pillanatok alatt megtanulható, gyorsan



sikerélményhez jutunk, és valahogy hagyja magát játszani a program.

A játék SW. verziója csak 18 hole.

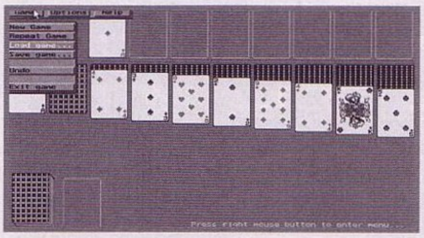
Pixel Painters Corporation
P.O. Box 2847
Merrifield, Virginia 22116
(CD-GURU)

KOSYNKA V1.1

A túlméretes kártyajáték (60K) egy Klondike (Amiga) típusú pasziánsz. Érdekessége, hogy dupla, azaz két pakli francia kártyával játszák.

A kártya képeit Tatjana Ovsjannikova rajzolta. Aki esetleg nem ismeri a pasziánsz bonyolult szabályait, annak pár szót írnék róla.

A játék célja, hogy a fent látható üres kockákba sorba kell raknunk (egymásra) a kártyákat. Először az ászok, majd király, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 következnek, persze csak az azonos alakúak.



S minek után kevés a variálási, pakolási lehetőség a táblán, sokszor meg kell gondolni mit és hova tegyünk. Épp ezért a lefordított pakliból húzva alaposan nézzük át a lehetséges pakolási helyeket.

A játékállást ki is menthetjük, mivel egy-egy menet jó darabig eltart, hála a dupla paklinak. A gyorsabb menetek érdekében beállítható 10 oszlopos kártya kipakolás (options).

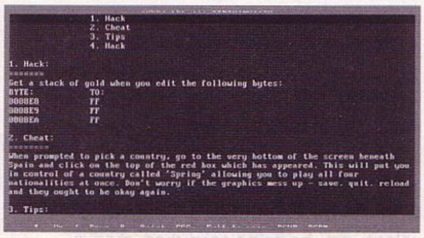
Egyszerű, érdekes, gondolkodtató, amolyan igazi Shareware játék.

Sergey Ryzhkov
fl.14, Zubovsky proesd,2
119021, Moscow, Russia

CHEATS

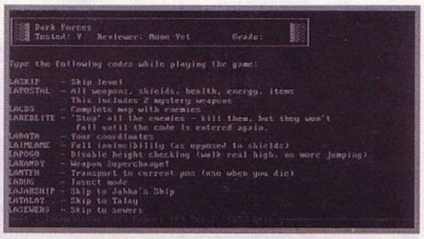
Sokan kérték, hogy az Amigás GURU-hoz hasonlóan itt is legyen Cheat rovat. Nos erre a jogos kérésre szeretnék megoldást kínálni két olyan programmal, amit remélem már sokan ismernek.

Az egyik a Cheat V2.15, a másik pedig a Cheat (ezeknél több is akad). A programok teljes „csalóbankok", azaz több száz vagy inkább ezer játék trükkjeit tartalmazza.

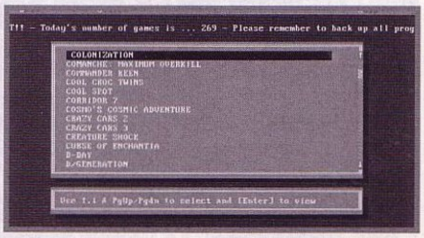


Mindenféle berhelések mellett kódokat, cheat-ket, de totál játékleírások is szerepelnek az adattömegek közt. Ezek leközlésének nincs értelme, hisz bárki beszerezheti a legújabb Cheat gyűjteményt.

Mindig a legújabbat, mivel havonta jelennek meg az éppen aktuális játékok csalásaival a bővített update-t Cheat verziók.



Azt viszont megígérhetem, ha van olyan cheat, trükk amit Ti magatok találtatok és elküldítek, alkalomadtán még meg is jelenik, de csak pár sorról és új játékról lehetne szó.



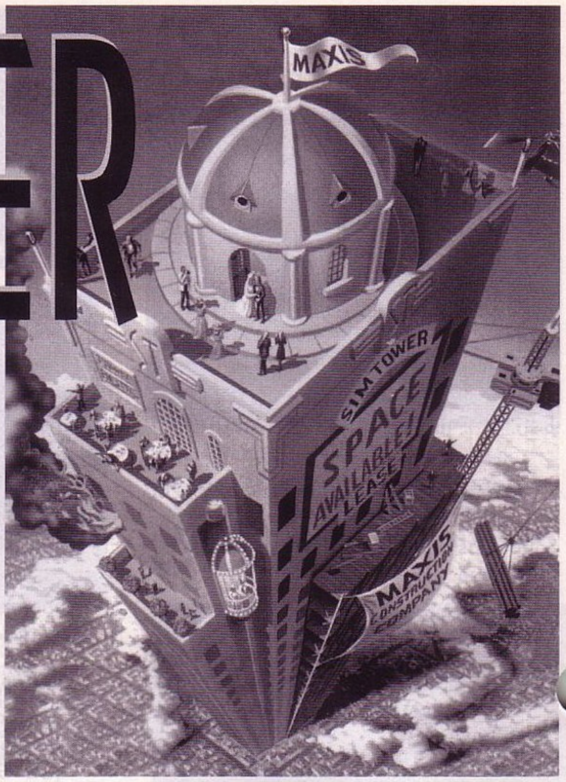
Visszatérve, a fenti programok elég jól kezelhetőek, a felkínált listában általában külön jellel hívják fel a figyelmet az újabb szerzeményekre.

Select után elolvasható a trükk, ez akár ki is nyomtatható vagy az export segítségével kiegészítheted sajátra.

Csalni csak a legvégső esetben, azaz a startnál érdemes, utána már mindegy!

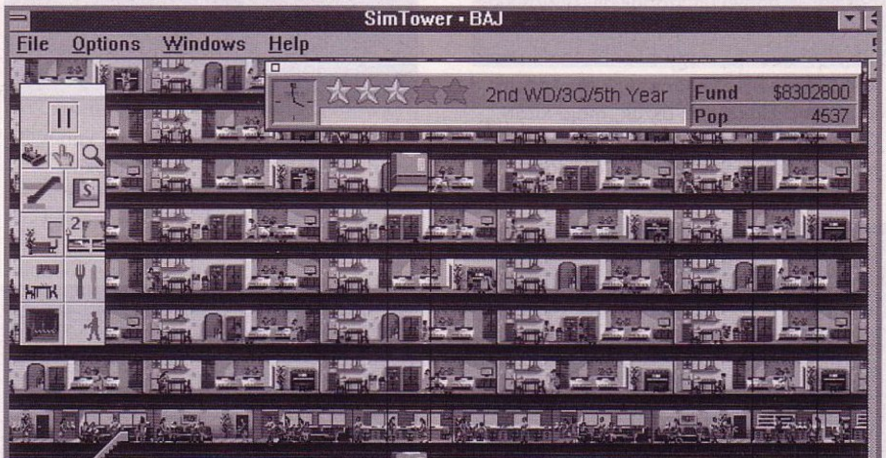
Serverbubus

SIM TOWER



Gondolkodtál-e már azon, hogy a hatalmas és impozáns magasbatörő felhőkarcolók megépítése és fenntartása milyen komoly üzleti vállakozást rejt? Valószínűleg nem, hiszen kis hazánkban nem botlunk lépten-nyomon száz emeletes épületekbe, szerencsére. Ez azonban nem jelenti azt, hogy ne fordulion meg a fejedben, képes lennél-e arra, hogy gazdaságosan üzemeltess egy ilyen tornyot. Ha pedig már itt tartasz, a válasz a MAXIS kezében van: SIM TOWER.

A feladat és a cél, hogy a nulláról indulva megtervezz, felépíts és irányíts egy százemeletes, öt csillagos minősítésű hatalmas toronyépületet. Szerencsére a mérnökre tartozó gondokkal nem kell foglalkozni, „csupán" a dolog üzleti része a játékos gondja. A minimális menü és ikon látszólag egyszerű feladatmegoldást sejtet, de a dolog közel nem olyan könnyű, mint amilyennek látszik...



ALAPOK

Város egyetlen toronyban – mondják az alkotók és nem is állnak olyan messze a valóságtól. Minden esetre a kezdetekben a lehetőségeid meglehetősen korlátozottak. A rendelkezésedre álló két millió dollár igazán nem nagy összeg egy felhőkarcoló megépítésének és fenntartásának költségeihez képest és jobb ha már most tudod, hogy bank vagy egyéb hitelt nyújtó intézet nincs. Ezért aztán jól átgondolt tervező és építő munkára lesz szükséged a sikerhez és nem kell szégyenkezned, ha rögtön az első alkalommal nem jutsz el a csúcsra.

Hogy milyen egységet használhatsz fel a torony bővítéséhez az mindig besorolás, azaz a csillagok számának a függvénye. Az egyes szintek elérésének feltételei a következők. A második csillag eléréséhez mindössze 300 főt számláló populáció szükséges. A harmadik csillaghoz minimum ezer ember és legalább két biztonsági szolgálat kell. A negyedik csillag megszerzése talán a legnehezebb. Nem az ötezres populáció, a hulladéktároló, az egészségügyi blokk és a minimum két szállodai lakosztály kötelezettsége miatt, hanem azért, mert a Nagyon Fontos Személyek (VIP) körében elérendő népszerűség igazán magas követelményeket támaszt a tervezők elé. Az ötödik csillaghoz csupán tízezer ember és egy Metro állomás, a Torony fokozathoz (azaz a tulajdonképpeni célhoz) pedig tizenötezres létszám és a katedrális szükséges. Azt hiszem ez még egyelőre nagyon távolinak tűnik...

Mielőtt belekezdenék a tulajdonképpeni építkezésbe, gyorsan vázolnám a menükben rejlő (sajnos meglehetősen minimális) lehetőségeket. A File menüben hagyományosan a töltés-mentés utasításait találod. Az Optionsban csökkentheted/növelheted a hanghatások és az animációk számát, hívhatod a tűzoltókat és ki/be kapcsolhatod a Fast Mode-t. Ez utóbbi annyit jelent, hogy ha ez bekapcsolt állapotban van, akkor a program a gép kiépítésétől függően a lehető leggyorsabban fut. Viszont ha valaki egy DX4-esen játszik mondjuk 32 MB RAM-mal (kétszóval: boldog ember), annak meglehetősen gyors lesz a tempó, ezért érdemes a Fast Mode-t kikapcsolnia. A Windows menüvel a kezeléshez szükséges vagy az információs ablakokat hívhatod be és megkereshetsz általad elnevezett embereket és egységeket. A Help funkciója elég egyértelműnek tűnik, úgyhogy ennyi; kezdhetsz építkezni!

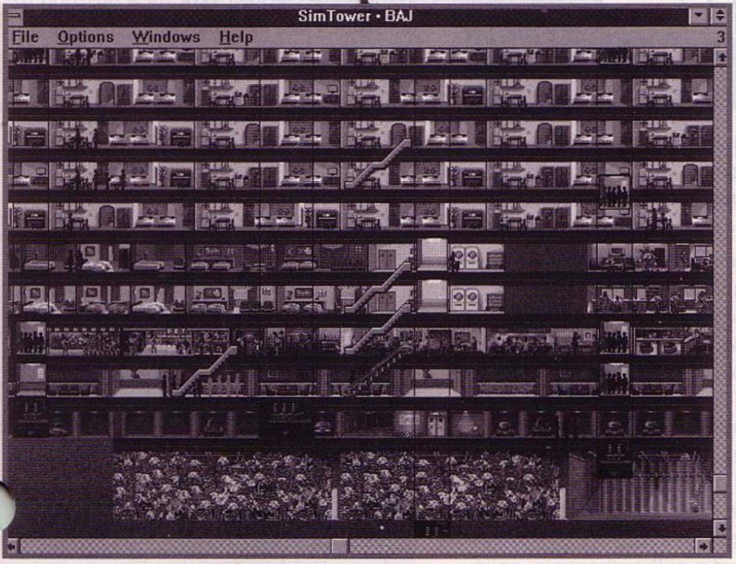
ABLAKOK

Mivel az egész játék Windows alatt fut, ezért nem meglepő, hogy különféle ablakokban található minden, ami a kezeléshez kell és persze maga a játék is egy hatalmas „ablakban" zajlik. Ez utóbbi mérete tetszés szerint állítható, de kisebb teljesítményű kütyük esetében nem érdemes túl nagyra kihúzni. Összesen négy főablakot találhatsz; térkép, szerkesztő, információ és „eszköztár".

Az információs blokk jelzi mindig a pontos időt, ami a Sim Tower esetében valóban szinte percnyi pontossággal

fontos. Tehát az óra mellett látható, hogy a hét melyik napján, milyen évszakban és a megkezdett vállalkozás hányadik évében járunk. Itt találjuk még a rendelkezésünkre álló készpénz mennyiségét, a torony populációját alkotó emberek számát és egy üzenetsort. Ide érdemes figyelni, mert ezen a meglehetősen kicsi helyen nagyon fontos információk jelennek majd meg. Mindig figyelni kell a "nép" követeléseire, ami ebben a kicsi sorban tűnik fel csupán néhány másodpercre...

A térkép tulajdonképpen az egész torony távlati képe, ami nem csupán a torony egyes szektorainak gyors elérését teszi lehetővé. A látkép feletti gombok segítségével négy szempont szerint tekinthetjük át az épületet. Az első (edit) maga a szerkesztő részhez tartozik, ez valóban csak a torony itt kijelölt részének gyors elérését szolgálja. Az eval gomb a torony egyes részeinek kiértékelését teszi lehetővé, ami mindössze egy három fokozatú skálán



határozható meg; kiváló-jó-rettenetes. Ilyenkor a szerkesztőablak egységei is elszíneződnek az értékelésnek megfelelően. A legoptimálisabb, ha minden excellent azaz kék. Ez az érték egyébként több összetevőből áll össze, például egy lakás állapotát nem csupán a kora határozza meg, hanem az is, hogy az előző lakók milyen mértékben strapálták le, vagy hogy mennyire zajos a szomszédos egység és ez mennyivel növeli a lakók stressz-értékét. A pirosan virító övezetekben sürgősen cselekedni kell, különben az emberek elvándorolnak onnan. Hogy mit lehet tenni; a bérleti díj csökkentésével kompenzálni a bérlőket vagy megszűntetni a zavaró tényezőket, esetleg lebontani az egységet.

A pricing gomb az árak (bérleti díj vagy vételár) szempontjából rangsorolja az épület egységeit. Nos, nem feltétlenül a magas árak hozzák a nagyobb bevételt. Az optimális értékek meghatározásához érzék és türelem kell. Igazság szerint az adott egységnél meg kell figyelni az emberek stressz-adatait, majd megváltoztatni a fizetendő összeget és kb. egy negyed év múlva meg lehet nézni, hogyan fogadták a változtatást. Itt mindent az egyes emberek szempontjából is meg kell vizsgálni, mert a csupán önös érdekből kiadott utasítások nem vezetnek semmi jóra...

A negyedik gomb az épület szállodai részére vonatkozik és a koszos szobákat emeli ki vörös színnel. Természetesen a cél, hogy minden szoba jól karbantartott, tiszta legyen.

Az általam eszköztárnak keresztelt ablakban az egységek ikonjait találod és mindössze három parancsot. A bulldózer a bontásra ítélt blokkokat törli, a kéz a liftaknák hosszának meghatározására szolgál (az emelőszerkezeten kell a bal gombot nyomva tartani), a nagyító pedig a „mindent tudni akarok" parancs megfelelője.

A többi ikon a legkülönfélébb egységek kiválasztását segíti. Egy típusban több féle blokk is lehet, ezért érdemes nyomva tartani a mouse gombot, főleg szintlépés (újabb csillag) után, hátha mást is lehet már választani.

EGYSÉGEK

Így dióhéjban megpróbálom felsorolni az összes egységet és funkcióikat, remélem elférek majd!

Az első ikon a Lobby. Az épület legalsó szintje mindig az előcsarnok, innen lehet építkezni fel- és lefelé. Minden tizenötödik emeleten lehet újabb ilyen hallt építeni, a szerepe tulajdonképpen egy szálloda portájához hasonlítható. A torony kiadásaira és bevételeire vonatkozó adatokat kérheted itt ki.

Ugyan ebben a csoportban található a falblokk. Erre azért van szükség, mert egyik szint sem

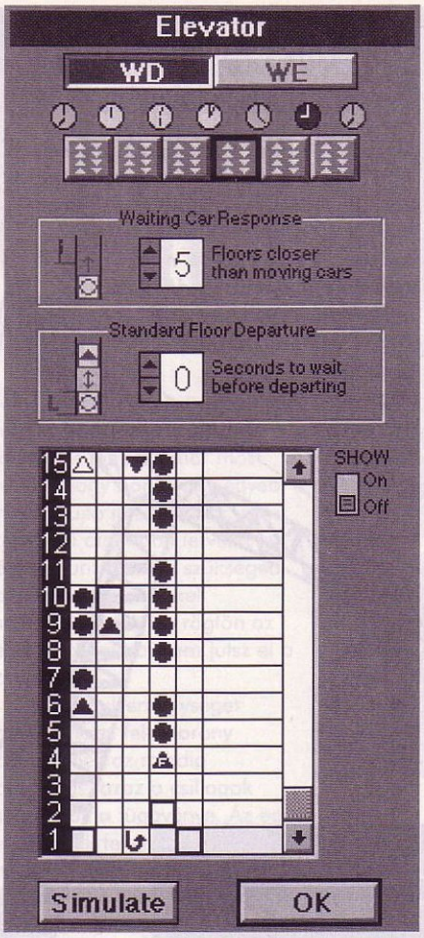
lóghat túl az alatta elhelyezkedő emeleten, amit viszont nem biztos, hogy rögtön be akarsz építeni. (Mégpedig azért nem mert érdemes övezeteket létre hozni; lakó, szolgáltató, kereskedelmi, stb.) Ilyenkor olcsóbb megoldásként a falelemmel a kívánt méretre bővítheted az adott szintet.

A lépcső szerepe nem csak a személyszállítás. Ha a terroristák bombát rejtenek el az épületben és úgy döntesz, hogy nem fizetsz, akkor a biztonsági őrök a lépcsőkön fognak közlekedni (liften ilyen helyzetben nem mehetnek). Ezért fontos a biztonsági szolgálatok elhelyezését és a lépcsőket összhangban megszerkeszteni. Nem árt tudnod, hogy ha valaki meg akar közelíteni valahonnan egy adott szintet, akkor maximum négyszer hajlandó lépcsőt mászni! Ha ennél többre lenne szükség, akkor a program jelzése szerint a kívánt szintet nem tudja elérni!!! A harmadik csillagtól megjelenő mozgólépcsők csak a kereskedelmi zónában használhatók, számuk korlátozott, viszont jelentősen csökkentik a stressz értékét!

LIFTEK

Ahogy az alkotó Yoot Saito is kifejti, az egész torony korrekt működésének kulcsa a liftekben rejlik. A játékban a lifteknek három típusa jelenik meg, egy liftaknában csak azonos típusú kocsik üzemeltethetők. A hagyományos típusban tizenhét személy utazhat egyszerre és harminc szinten át mozoghat. A szervizlift kifejezetten a szállodai személyzet munkájához kapcsolódik, ezért az ő szobájukon át érdemes üzemeltetni. A magasabb szinteket (a csillagokra gondolok itt) elérve a személyzeti lift aknáját le kell húzni a hulladékfeldolgozókig! A gyorsliftek tizenöt emeletenként állnak meg és harminchat utast szállíthatnak, így az égbeszökő épület forgalmának kulcsfontosságú részei.

A liftek kihelyezése még korántsem elegendő a stresszmentes személyszállításhoz, minden akna működéséhez el kell készíteni a pontos menetrendet. A nagyítóval az emelőszerkezetre klikkelve megkapod a lift működtetéséhez szükséges ablakot. A felső két gombbal állíthatod be, hogy a hétköznapi működést (WD) vagy a hétvégit (WE) akarod szabályozni. Az órák azokat a fontos időpontokat mutatják, amelyek kulcsszerepet játszanak a torony életritmusában. Az egyes időpontok alatti ikonokra klikkelve és a gombot nyomva tartva kiadhatod a liftnek az utasításokat. A Local megjelölésben a lift minden szinten megáll, az expressz parancsoknál azonban a megadott irányba (fel illetve le) megállás nélkül közlekedik. Hogy melyik liftnél mit és hogyan kell beállítani, az az



elhelyezkedésétől függ, de mindenképpen érdemes igazodni az irodai dolgozók ritmusához (munkakezdés, ebédszünet, munkavégzés). Persze a munkába induló vagy éppen hazatérő lakók és a szálloda vendégei sem szeretnek várakozni, úgyhogy a feladat meglehetősen nehéz. Az ablakban egyébként az adott aknában működő minden egyes lift külön-külön látható és a simulate paranccsal érdemes letesztelni az új beállítást. Még egyszer hangsúlyozom, hogy ez a Sim Tower üzemeltetésének kulcsa, ezért érdemes rászánni az időt!

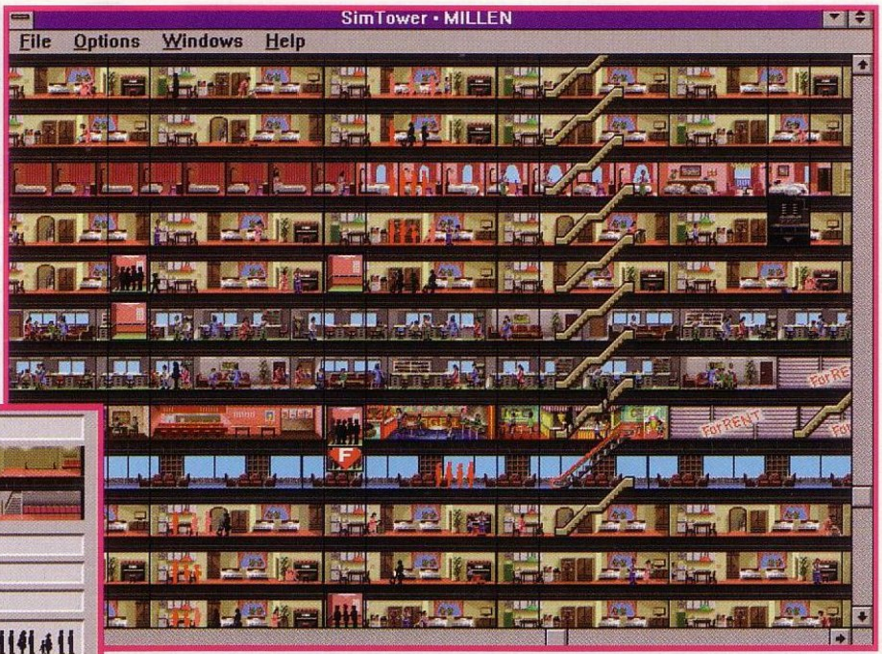
Az irodahelyiségeknek csupán egy típusa van, maximum hat ember dolgozik egy ilyen blokkban. Az igazi hasznuk, hogy rendszeres bevételt jelentenek. Az irodákat is érdemes zonálisan elhelyezni (lehetőleg az előcsarnokok környékén) és a közelükbe lehet telepíteni a kereskedelmi és szolgáltató egységeket.

A szállodai szobák naponta jelentkező jövedelmet jelentenek, ezért megérik az árukat, csupán a tisztántartásukra és a nyugodt környezetre kell figyelni. Az árak meghatározása típusonként eltérő. Vannak egy- és kétágyas szobák, valamint lakosztályok. Ez utóbbiakhoz parkolóhely is szükséges. A Nagyon Fontos Személyek előnyben részesítik a luxus szállodai férőhelyeket! Itt találod még a szobaszerviz egységet is, ami biztosítja a szálloda tisztán tartását. Ha túl sok a koszos szoba, akkor újabb egység szükséges.

A lakóövezetek panellakásai elég kényes problémát jelentenek egy idő után. Ezeket ugyanis nem bérbe adod, hanem egyszerűen eladod. Ez azonban nem csak azt jelenti, hogy egyszeri bevételi forrást jelentenek, mert ha a lakó távozik a vételárat vissza kell fizetni! Az ár meghatározása természetesen csak az értékesítés előtt lehetséges (érdemes az esti órákban építeni, hogy legyen idő a beállításra). A leromlott állapotú lakások ára pedig kényszerűen zuhan. Kérdezheted, hogy akkor mi a hasznod az egészből. Nos, mindössze annyi, hogy a lakók pénzét néhány évig te használod és a ha jól forgatod, sokat nyerhetsz az üzleten. Nem is szólva arról, hogy optimális esetben minden lakás három emberrel növeli a populációdat.

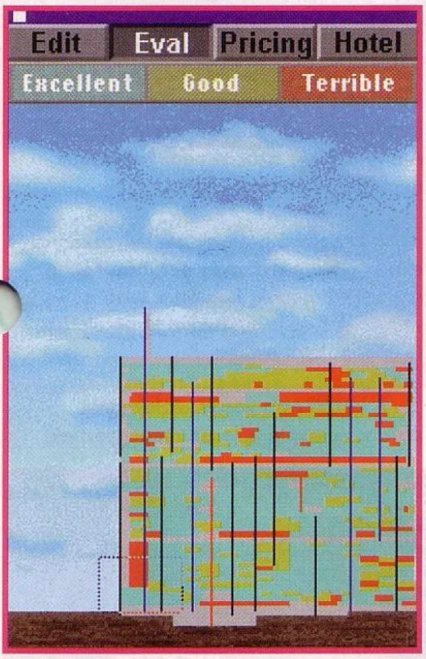
A kereskedelmi és szolgáltató zóna egységeit a forgalmas helyek közelébe érdemes építtetni. A gyorsbüféket és az éttermeket magad üzemelteted, így az ebből származó bevételek a forgalom függvényében változnak. A boltokat azonban bérbe adhatod, bár igaz hogy ha kevés a vevő, akkor a bérlő is hamar távozik. A vevők száma viszont a stressz függvénye is, ettől függ hogy az adott személy másnap a barátjával együtt jön-e vissza vagy többet a környékre se jön. Ennek kulcsa pedig ismét a jó közlekedésben rejlik. A díszterem a hotel minőségi tartozéka, de ettől függetlenül nem szabad a szállodai szobákkal egy szintre kihelyezni. A mozi megint közvetlenül számodra jelent bevételt, természetesen a jegyeladás függvényében. Ez viszont nem a vendégek, hanem a film függvénye. Az újonnan bemutatott filmekre a jegyek hamar elfogynak, viszont ha hónapokig nem változik a műsor, akkor jó ha egy-két ember beül a moziba. A filmvásárlás gondja a tied, méghozzá elég borsos áron.

A következő csoportban találhatók a parkolóhelyek, a felhajtók, a hulladékgyűjtő és a metróállomás. A parkolóhelyeket lifttel vagy lépcsővel össze kell kötnöd a felső szintekkel. A hulladéktárolókat pedig közvetlenül egymás mellé kell telepíteni. A metróállomás képezi az épület legalsó szintjét. Iszonyatos mennyiségű ember érkezhet hozzád, de csak a földalatti szinten megépített gyorsbüféket, éttermeket és boltokat fogják felkeresni (hogy miért azt csak Mr. Saito tudná megmondani).



A biztonsági szolgálatok funkcióját már elmondtam, igazán a bombák felderítésében kapnak szerepet. Az orvosi központot pedig a helyi populáció szokta követelni és főként az irodai dolgozók baleseteinek sérültjeit látja el. Ennek megfelelően érdemes elhelyezni.

Nem maradt más hátra, mint a katedrális, ami maga a csúcs, a korona az egész műveden. Csak egy százemeletes, öt csillagos épület tetejére helyezhető el...



IZGALOM

Ennek a monumentális épületnek az életében meglehetősen kevés izgalmas dolog történik. Mégis az egyes emberek különösen érzékenyek mindenféle behatásra. Türelmetlenek, rosszul viselik a zajokat, stb. (talán magasak az adók?). Ezért kell olyan nagy gondot fordítani a stresszt kiváltó tényezők kiiktatására; magas bérleti díj, rossz minőségű helyiségek, zajos szomszéd, hosszú várakozási idő, stb. Mivel azonban mindezek csupán az egyes emberek számára jelentenek izgalmakat, a játékos számára mást kellett kitalálni.

Az első ilyen tényező a tűzvész. Gondolom mindenki látta a Pokoli tornyot, így nincs szüksége különösebben nagy képzelőerőre ahhoz, hogy elképzelje, milyen sors várhat a tornyára, ha nem hívja ki gyorsan a tűzoltókat.

A terroristák is üdítő színfoltot hoznak a játékmenetbe. A bombák mindig délután egykor robbannak, úgyhogy minden lehetséges potenciális áldozat a toronyban van. Hogy fizetsz vagy megkeresteted a szerkezetet, rajtad áll.

A VIP, azaz nagyon fontos személy megérkezése igazi ünnepi esemény, annál is inkább mert enélkül nem kaphatod meg a negyedik csillagot. Hogy e fontos körökben a szállodai egységed népszerűvé váljon, elengedhetetlen a tisztaság és jól kiépített közlekedési rendszer. A VIP nem szeret lépcsőt mászni (egyet sem!).

Ha mindez még nem elég, nos kincset is találhatnak munkásaid (természetesen nem a levegőben, hanem a földalatti munkák során), de ez meglehetősen ritka esemény, sajnos.

BÚCSÚSZÓ

Ennyi telt tőlem így első szuszra, de szerintem ez bőven elegendő. Összegezve; a Sim família legújabb sarja a jó középosztályba sorolható. Messze nem felelt meg annak, amit vártam tőle. Eldöcög 4 MB-on is, de persze sokkal jobban szereti a dupláját vagy a négyszeresét. A grafika tulajdonképpen nem kifogásolható, de a játszhatóság mindenképpen. A szerkesztés és az irányítás nem elég átgondolt, nagyon sok felesleges klikkellgetéstől megkímélhettek volna minket néhány lapozó funkció vagy más kereső és léptető lehetőség beiktatásával. Jó lett volna a játéksebességet is szélesebb skálán szabályozni néha, és az üzenetablakban megjelenő fontos információkat (pl. Kórházat követelünk! vagy Átjárás szükséges a B2 szintről a 42. emeletre! stb.) érdemes lett volna kihangsúlyozni. No, mindezek ellenére napokba telik míg a százemeletes torony elkészül és meg lehet szeretni, ha van rá időd és jól viseled a Windows-os alkalmazások gyötrelmeit. Izgalomra ne számíts és előbb-utóbb komolyan át kell gondolnod, mit és hogyan csinálsz, ha a katedrálist fel akarod helyezni a csúcsra...

Lily

MAXIS

+ Más mint a többi.

– A minimum PC-vel iszonyú lassú.

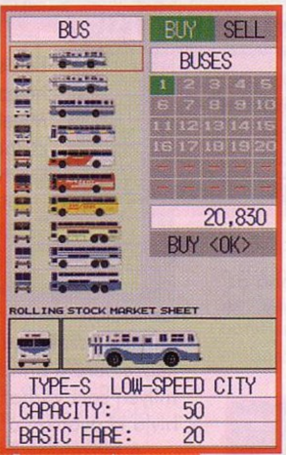
MS WINDOWS 3.1
386
4 MB RAM
SVGA
5 MB HD
Windows Sound System

82%

NETWORKS

Nagyon-nagyon régen, még 1992 decemberében kedves barátom, nevezzük egyszerűen csak CoVboynak (aki mindig óvatosan bánik az általam készített kávéval, lévén hogy a bögre igen forró...), megejtett egy hosszabb lélegzetű leírás-sorozatot a GURU hasábjain. A tesztelt program nem volt más, mint a MAXIS égisze alatt kiadott A-TRAIN. Igazából a programot még 1986-ban kezdték el készíteni Japánban. Az A-TRAIN sikere természetesen maga után vonta a második és a harmadik részt, amelyek tulajdonképpen az első verzió felturbózott, kibővített változatai voltak. Most 1995-öt írunk és az ARTDINK csapat kiadta a nagy sikerű program folytatását, az A-TRAIN IV-et, amit nemes egyszerűséggel Networks fedőnévvel illettek. Ha minden igaz, ez már egy következő generáció kezdete. Most az Infrogrames cég patronálja a csapatot, de ez mit sem befolyásolja a játék alkotóinak munkáját. Szóval aki játszott az első résszel, az tudja mire számíthat. Aki esetleg nem, annak megsúgom, hogy olyan Sim City és Transport (és persze Railroad) Tycoon keveréke az egész, meglehetősen profi kivitelezésben. Még szerencse, hogy a téma megunhatatlannak látszik...

A CNN adását megtekintve egyből kiderül, hogyan is kerülünk az összképbe. Az AIV csoport elnöke, D.O. Barnes rejtélyes módon eltűnt. A Jugoszlávia felett elhaladó repülőgépének egyszerűen nyoma veszett. Ez meglehetősen nagy csapás a mintegy négy billió dolláros bevételű cégnek, mert az Alcord Food és a Nipponmaxitrust után következik a világ leghatalmasabb konglomerátumainak listáján. A cégnek tehát sürgősen egy új vezetőre van szüksége, aki egy személyben kivételes tehetségű pénzügyi szakember, üzleti partner és képes arra, hogy az eddig dinamikusan fejlődő céget kézben tartsa és tovább vezesse a megkezdett úton. A tét, tehát nem kisebb, mint hogy TE legyél a világ harmadik legnagyobb konglomerátumának elnöke! Nos, aki úgy érzi, számára ez egy testhez álló feladat, nosza rajta!



Először érdemes áttekinteni a kezeléshez, irányításhoz szükséges ikonokat és menüket. A központi helyen maga a játéktér, azaz az aktuális városkép látható és körülötte helyezkednek el a menük és egyebek.

Rögtön az első a játék rendszeréhez kapcsolódik, azaz itt van lehetőség a mentésre, töltésre, új küldetés kiválasztására, a sebesség szabályozására és egyéb fontos paraméterek beállítására.

A képernyő jobb oldalán helyezkedik el a város kis, műholdas képe. A térkép a felirat melletti nyíl segítségével, bizonyos határokon belül megnövelhető. A funkció természetesen a kívánt városrészek gyors megközelítése.

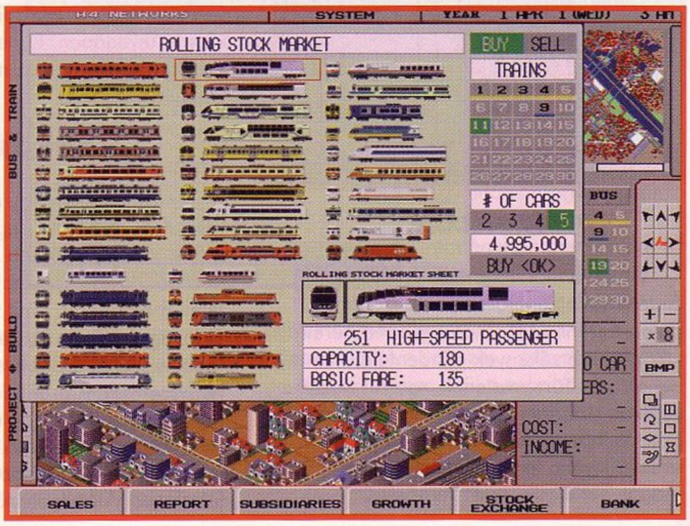
A térkép alatt látható kis nyilak szintén a játéktérben való mozgást, azaz a képernyő scrollozását eredményezik. A lépték (azaz hogy egy klikkre hányat mozduljon) szabályozható egytől kilencvenkilencig.

Az apró ikonok a következő lehetőségeket kínálják. A display set tulajdonképpen a megjelenítést szabályozza, tehát míg a normál módban minden látható, addig a speciális típusban lehetőség nyílik a helyrajzi viszonyok áttekintésére. A nyíl segítségével száznyolcvan fokban elfordítható a kép, ami igencsak hasznos például a magas épületek mögötti útszakaszok felderítésére.

A szintbeállítás is ezt segíti elő, hiszen a magasabb építmények miatt az alacsonyabb házakról nehéz vagy olykor szinte lehetetlen információt kérni. A szintek a különböző magasságokban elhelyezkedő épületeket osztályozzák a felhőkarcolóktól egészen a földalatti sávokig. Így a felszínen tizenhárom, a föld alatt pedig további három szint különül el. A telefon ikon segítségével igazi nemzetközi játékba csöppenhetnénk, ha nem Magyarországon lennénk és anyagilag megengedhetnénk magunknak... Végül a homokóra aktiválásával turbósebességre kapcsolhatunk, ami annyit tesz, hogy iszonyatos gyorsasággal szalad az idő. Amíg ez aktív, azaz ki nem kapcsoljuk, nem csinálhatunk semmit.

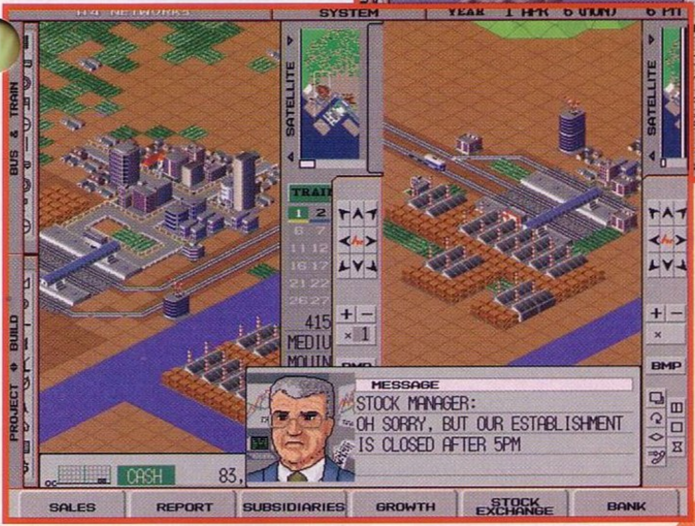
A képernyő bal oldalán helyezkednek el az építkezésekhez és beruházásokhoz szükséges menük. Rögtön a felső a vonatokkal és a buszokkal kapcsolatos teljes kínálatot nyújtja.

A közúti és a vasúti közlekedés parancsai szinte teljesen megegyeznek,



ezért feleslegesnek tartom szétválasztani. A line, illetve a road const. az út- és sínpályák lefektetését teszi lehetővé. A kiválasztott típust a Lay parancs aktiválásával húzhatjuk végig a kiválasztott szakaszokon. A magasra ívelő vagy éppen a mélybe kúszó útszakaszok megépítése is rendkívül egyszerű ezzel a módszerrel. Ha mégsem jó a konstrukció, a Remove paranccsal törölhetsz, illetve a jobb mouse gomb aktiválásával (csak ha még nem zártad le a szakaszt) meggondolhatod magad. A hidak külön kategóriába tartoznak és csak vízfelület (folyó, tó, stb.) áthidalására szolgálnak. Az áruk elég borsos.

A vasútállomások kihelyezése különös gondot jelent (a buszmegállóké kevésbé). A látszólag és valóban egyszerű megoldás "buktatója" az, hogy



gondolnod kell arra, hogy a későbbiekben szükség lehet az állomás bővítésére. Ezért nem érdemes közvetlen vízpartra vagy egyéb terjeszkedést gátló terület mellé elepíteni. Hogy a kisebb vagy a nagyobb állomást rakod le, azt természetesen az ipari környezet szerint kell megválasztani. Az infrastruktúra növekedésével szükség lesz az állomás bővítésére, ami egyszerűen az expand paranccsal megoldható.

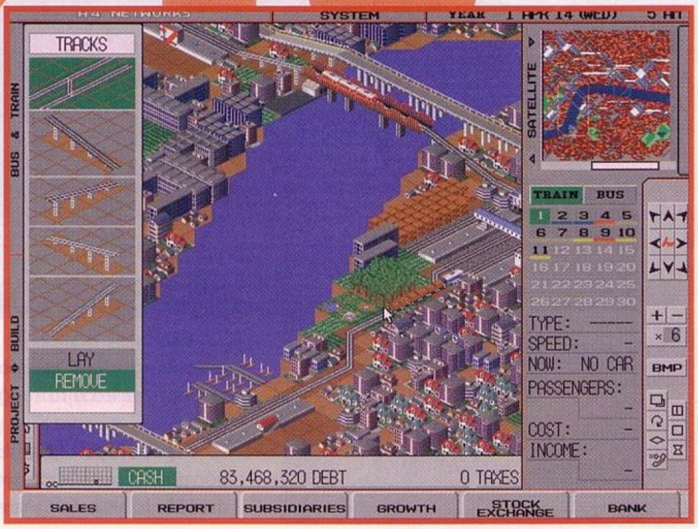
Az elkészült sínpálya(út) és az állomások(buszmegálló) lerakása után következik a vonat vásárlása. A Purchase menüben megtalálod a lehetséges szerelvények teljes választékát. Az egyes típusok részletekbe menő adatait is tanulmányozhatod itt, úgy mint modell, kapacitás, fontos tulajdonság, stb. Emellett érdemes a kézikönyv függelékét is átolvasni, így biztos nem lesz gond a legoptimálisabb szerelvény kiválasztásával. Újabb és újabb vonatok(buszok) megvásárlásakor mindig új számot is kell választanod! A járművek eladása előtt pedig ki kell vonni azokat a forgalomból.

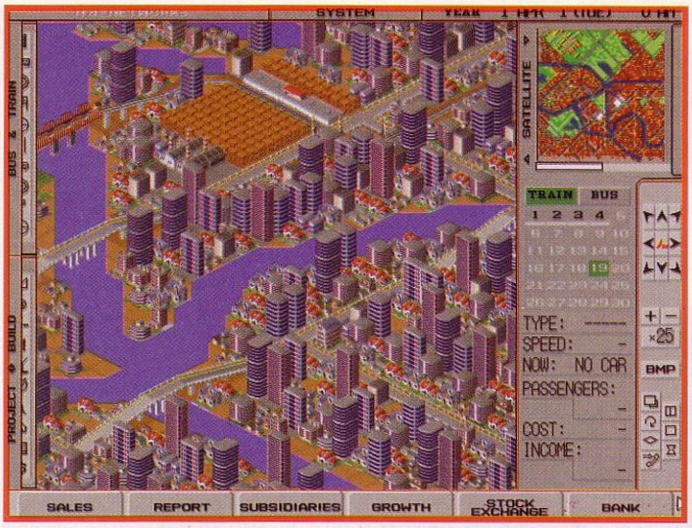
Az Arrange menü teszi lehetővé, hogy a megvásárolt szerelvényeket a depóból kihelyezted a kívánt pályaszakaszokra (place) vagy esetleg később bevond azokat. Miután a vonat (busz) a megfelelő vasúti sínen (úton) halad az általad megadott irányba, sürgősen meg kell szerkesztened a menetrendet. Ezt a Schelude menüben teheted meg. Mivel ez a játék egyik kulcsfontosságú eleme, alaposan oda kell figyelni, sőt ha az utazóközönség igényei változnak (például vakáció idején, a csúcsidényben), előfordulhat, hogy a jól bevált rendszeren változtatni kell. Tehát a kiválasztott számú szerelvénynek meg kell adnod, hogy hol, mikor és mennyi ideig várakozzon. A menetrend pontos megszerkesztésével működtethetsz egy szakaszon több szerelvényt is, de ehhez igazán alapos tervezés szükséges (a vonatok sebességét sem árt figyelembe venni).

Mint említettem, a közúti szállítás hasonló szisztémával működik és az utakon sem ajánlatos keresztezni illetve utolérni a járatoknak egymást, mert ez éppolyan katasztrófához vezet, mint a vasúti vonalakon.

A következő menücsoportban a beruházások kaptak helyet. Azt tudni illik, hogy az építkezésnek nem csupán anyagi feltételei vannak. A szükséges alapanyagokat a gyárakban készítik, tehát az előállított mennyiség adott időpontban véges. A gyárak és a vasúti állomások építése után is érdemes gyorsan a környező területeket raktározás céljára megvásárolni!

A Build menüben találod azokat az épületeket, melyeket finanszírozhatsz. Természetesen érdemes előbb megvásárolni a beépítésre kiszemelt területet. Ezután következhet az építkezés. A gyáraknak két típusa van, egy kisebb és egy nagyobb. A funkciójuk megegyezik. Az Amusement címszó alatt a legkülönfélébb szórakoztató intézményeket találod; vidámparkot, stadiont, akváriumot. A Lodging a különféle szállodai intézményeket rejti, a kisebb motelektől egészen a hatalmas szállodákig. A Shops menüben pedig az áruházakat és a vendéglátó egységeket találod. Ezekbe érdemes már a játék elején beruházni, mert relatív magas hasznot hoznak elég gyorsan. A Leisure ablakban golf klub,





sípálya és kikötő építésére találsz lehetőséget. A Various menü kínálata az egyetlen, melynek épületei nem hoznak közvetlen bevételt a cég számára. A parkok, erdők, templomok és iskolák telepítése ettől függetlenül igen fontos, mert vagy a populáció növekedésében játszanak szerepet vagy segítségükkel remek hasznot hozó luxus negyedeket hozhatunk létre. A kulturális építmények (szobrok és kiállítótermek) igazán a vakáció idején, azaz a nyári időszakban nyújtanak nagyobb bevételt. A Residence megjelölésű csoportban a különféle típusú lakóépületeket találjuk. Mivel a lakásbérlet szép summát hoz, ráadásul növeli a város populációját, érdemes a kezdetekben nagyobb összeget szánni az ilyen típusú épületekre. Az utolsó csoportban a felhőkarcolókat találod, melyeket az általad megválasztott magasságban építtethetsz. Ezek helyiségeit szintén bérbe adod, szóval egész jó kis bevételt hoznak, csak viszonylag nagy befektetéssel és kicsit lassabban. Ezzel a típusú építkezéssel érdemes megvárni azt az időszakot, amikor minden kockázat nélkül megengedhetsz magadnak egy ilyen beruházást. A Real est. pontban találod a földterületek vásárlásához és eladásához szükséges parancsokat. Tehát az itt található parancsok segítségével tudod bővíteni az állomások és gyárak körüli raktározásra szánt területeket!

A Project menüben az építmények egy másik típusát találod. Egyrészt az alagutakat és hidakat, másrészt például a repülőteret. Ez utóbbiból csak egyetlen egyet építhetsz és lebontani nem lehet, csak eladni. A kikötőből összesen ötöt vehetsz, viszont nem értékesítheted. Egyébként nem is lenne érdemes, egyrészt a behozott anyagok (létesíts raktárakat!) másrészt a foglalkoztatási arány, ezáltal a populáció növelése miatt.

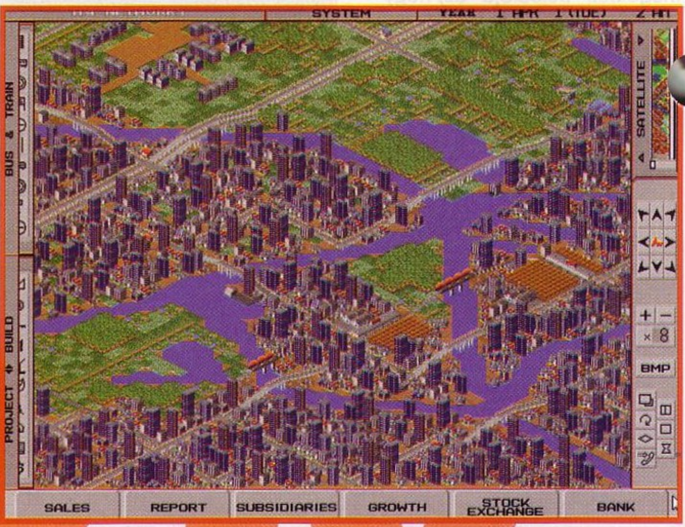
A Monorail vonalait a hagyományos vasúttal ellentétben az állomás megépítésével kell kezdened. Az állomás típusa kötött (elevated) és a magasság is (5. szint).

A TGV Europe és a Maglev vonalak megépítése hatalmas beruházást igényel és nem is megy egyik napról a másikra. Ez azért jelent komoly fennakadásokat, mert ha az általad megtervezett vonalon a konkurencia csupán egyetlen épületet is emel, szerkesztheted újra meg újra.

A képernyő alján helyezkednek el a pénzügyi tranzakciókhoz kapcsolódó menük, táblázatok. Az első a Sales. Ez tartalmazza a legfontosabb információt, azaz, hogy mennyi pénz áll a rendelkezésedre. Ha bankkölcsönt vettél fel, itt annak az összegét és a lejárat idejét is megtalálod. Továbbá az adózással kapcsolatos adatokat is itt találod. Mivel a bankhiteleket és az adót is napra pontosan le kell perkálni, érdemes odafigyelni, nehogy egy pillanatnyi pénzzavar miatt csúfos véget érjen emelkedő karriered...

A Report menü grafikonokat tartalmaz az utolsó 12 hónap tendenciáiról az üzlet különböző ágazataiban. Talán hasznos ha tudod, hogy az "üzleti év" április elsejétől március harmincegyig tart.

Az Assets ablakban találod azokat az üzleti adatokat, melyek a cégre vonatkoznak; készpénz, vagyon, ingatlanok, járművek, stb. Továbbá mindezek fenntartásának és

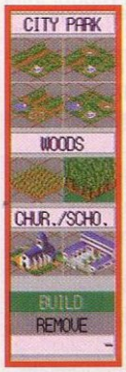


üzemeltetésének a költségeit, és persze a bevételeket, no meg a profitot.

A Subsidiaries menüben lehetőséged van ingatlanjaid vagy egyéb létesítményeid értékesítésére és akár a konkurencia épületeinek a megvásárlására is, persze csak ha az értékesíteni kívánja azokat. Maximum ötszáztizenkét ilyen, ún. másodlagos bevételi forrásod lehet, de mivel a vétel és eladás folyamatos, ez bőségesen elegendő lesz.

A Growth menü minden statisztikus álmának megvalósulása. Mindenek előtt nagyon fontos, hogy az adott város milyen típusba tartozik (a mérete szabja meg). Ezután következik a populáció nagysága, az alagutak, hidak, állomások, buszmegállók és járművek száma, továbbá hogy milyen hosszú a sín a városban, meg egy csomó megkérdőjelezhetően lényeges adat.

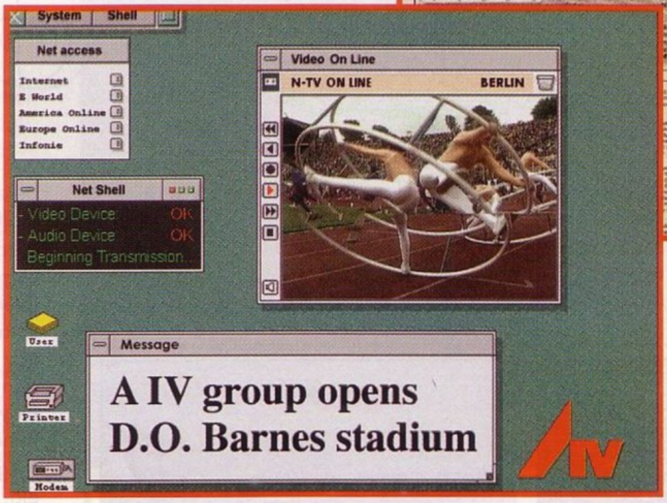
A Stock menüben komoly tőzsdei business megy, természetesen szigorúan csak nyitvatartási időben; 9-17 óráig. A részvényárfolyamok változásának nyomon követése meglehetősen időigényes feladat. Lehet jegyzeteket készíteni meg minden. A lényeg, hogy jókor, azaz nagy haszonnal szabadulj meg a részvényektől. Ezt persze sokkal könnyebb mondani, mint csinálni.



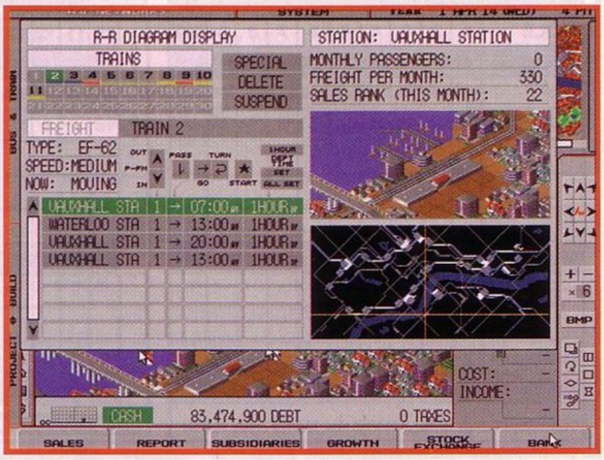
Brókerek és tőzsdecápák előnyben! Ha minden igaz az utolsó menüpont a Bank, ahol korlátozott értékben hitelt vehetsz fel. Azt a megadott feltételek szerint kell teljesítened, nem előbb és nem később és persze pontosan annyit, amennyi ott írva vagyon.

Ahogy így elnézem, mire végigböngésztük az összes menüt, alig maradt hely. Sebaj, ennyi bőségesen elegendő információ egy kezdő üzletember számára, így már csak a küldetésekkel foglalkoznék egy picit.

A szigorú feltételek mellett a küldetések különböző problémák és feladatok elé állítanak. BERLIN. A hatalmas európai város igazán impozáns megjelenésű. Az ellenfelek terjeszkedése rendkívül gyors, ezért nagyon gyorsan kell cselekedni neked is. A szegényes járműparkot érdemes elsőként kibővíteni, aztán jöhetnek a nagyobb beruházások. GÖTEBORG. Svédország hegyes vidékén más típusú gondokkal kell szembe nézni. A viszonylag kiépítetlen terület teljes felvirágoztatása a nyakunkba szakad, ráadásul a domborzati viszonyok miatt elég sok alagút építésére is szükség lesz. A cég veszteségeit minél előbb pótolnod kell, különben hamar megszemlélheted a game over feliratot. VIENNA, azaz Bécs. Az itteni probléma abban rejlik, hogy a város növekedési aránya messze alul maradt a tervezett értékeknek. A hegyekben rejlő lehetőségeket a síparadicsomok kiépítésével ajánlatos kiaknázni és ez már magával vonja a többi beruházási szükségleteket (motelek, bevásárlóközpontok, stb.). MOSZKVA. A hatalmas város növekedése teljesen stagnál, a kereskedelem és az ipar hanyatlik. Van három éved arra, hogy meginduljon a termelés és a növekedés. BARCELONA. Az üzleti élet oroszlánrészét a vasúti hálózat kiépítésével érdemes előteremteni. LONDON. Európa legnagyobb városában a föld alatt meghúzódó vasúti hálózat alapos rekonstrukcióra



szorul. Meglehetősen komoly feladat egy új, jól működő és gazdaságos rendszer kiépítése. A kulturális élet felvirágoztatása már csak olyan desszert féle. A KAJMÁN SZIGETEK-en minden a játékosra vár. Abszolút nulláról kell jövedelmező kis saját birodalmat teremteni. Igazi kihívást jelent, az egyik legjobb scenario. WASHINGTON. Újra a közlekedési hálózat jelenti a legkedvezőbb jövedelemforrást. A vasúthálózatot érdemes kiterjeszteni a felszínen, a föld alatt és a "levegőben" (monorail) is! A bevásárlóközpontok is nagy jövedelmet hozhatnak és természetesen a buszoknak is bőségesen jut tér. Ez a feladat sem könnyű, mert nagyon sokrétű, viszont relatív könnyű pénzt szerezni. PÁRIZS a művészetek városa. Hatalmas idegenforgalmat vonzanak a csodálatos épületek, gazdag múzeumok és a különös hangulat. Gondosan megválasztott helyekre kiállítási termeket kell építtetni, majd biztosítani az ehhez kapcsolódó infrastruktúra kiépítését; kiváló közlekedési hálózat, éttermek, szállodaláncok, üzletközpontok. Persze emellett nem árt odafigyelni a város, azaz a helybéli lakosság érdekeire sem.



Akkor még egy pár szavas értékelés és már neki is kezdhettek a Networks-nek. Nem tudom miért, de engem valahogy nem ragadott magával a stuff, bár le kell szögeznem, hogy jó, csak valahogy nekem a Sim City, sőt még a Transport Tycoon is jobban tetszett. Ettől függetlenül magas százalékot adtam, nehogy a személyes indokaim miatt ne vegyétek meg. Igazán nem lehet semmi kivetnivalót találni sem a grafikában, sem pedig a játszhatóságban. Szóval biztosan bennem volt a hiba és az AIV megérdemli a kitüntetett figyelmet.

Lily

INFOGRAMES

+ Meglehetősen nehéz.

– A menetrendek megtervezésére születni kell.

MS WINDOWS 3.1
386/40
4 MB RAM
SVGA
30 MB HD
Windows Sound System

88%

Picture PERFECT GOLF

A Golf játékokkal mindig is úgy voltam, hogy ha szép a grafikája, jók a hangjai és élethű, akkor jónak könyveltem el. Ez nem azt jelenti, hogy túlzottan sokat tudtam velük játszani, mert kb. egy óra alatt meg is untam őket – tudva persze, hogy egy nagyon jó kis játék, csak a golfot, nem nekem találták ki –, de ha jó volt tudtam értékelni. A Guru által volt szerencsém tesztelni a Microsoft Golfot illetve egy hozzá készült pályalemezt. Annak ellenére, hogy Windows alá készült nagyon jó volt. Az igazán nagy favorit a Links386 és Links486 programokhoz nem volt szerencsém, de tudom, hogy a nagyközönség általában pozitívan fogadta őket és minden golfprogramot szinte csak ahhoz hasonlítottak. Így voltak olyanok amik „ez cool, majdnem olyan jó, mint a Links" programok és voltak „ezt a Links még akkor is megütné, ha csukott szemmel készítették volna" programok. A Microsoft Golf szerintem az előbbi csoporthoz tartozik, ez pedig... majd a cikk végén, nem lövöm le előre.

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT
HERITAGE	414	505	411	198	535	419	180	462	337	3451
MEN	328	481	342	160	515	379	140	422	310	3077
HANDICAP	13	9	15	11	3	5	17	1	7	
+/–										
PAR	4	5	4	3	5	4	3	4	4	36
HANDICAP	7	3	11	17	1	13	15	5	9	
LADIES	300	420	297	131	432	304	94	353	275	2606

Course Slope Ratings: Heritage: 74.0/136 Men: 70.0/126 Ladies: 69.0/117

INITIALS	10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN	TOT	+/–	M
	436	438	413	378	165	575	376	176 192	478	3435 3451	6896 6912		
	352	392	383	335	138	507	316	161	458	3042	6119		
	10	4	8	12	18	6	16	14	2				
	4	4	4	4	3	5	4	3	4	35	71		
	6	10	14	4	16	2	12	18	[illegible]				
	326	314	290	302	97	417	240	97	[illegible]				

Snack bars, restrooms and emergency telephone[...] located at hole numbers 3,6,13, and hole number[...]

Szóval Picture Perfect Golf. Ez is csak egy golf program a többi közül, de egy dologban különbözik tőlük. Az Empire készített egy infravörös golfütőt és ez kezeli azt. Hogy milyen egy infravörös golfütő? Egy ütő, ami valamivel rövidebb mint egy igazi golfütő, és a végéből infravörös fény világít. Van egy kis doboz hozzá, amiben van egy infravörös érzékelő. Ezt le kell tenni a földre és egy ütő mozdulatot kell végezni a működő – be van kapcsolva az infravörös-„lámpa" – ütővel. Ha a fény éri a dobozt, akkor a gép a fény sebességéből, szögéből és az ütő lendítési ívéből számolja ki, hogy hova repült a labda. Természetesen ha homokba... vagy egyéb nehezítő helyre repült a labda, akkor nehezebb a játékos dolga is. Nem volt szerencsém kipróbálni az ütőt, de biztos jó móka. Na ennyit erről a kis technikai újdonságról. Most térjünk vissza a játékhoz.

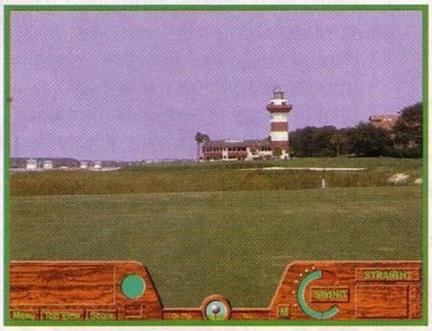
Ha elindítjuk a játékot a főmenüből kilenc opcióra nyílik lehetőségünk.

– **Play Golf:** remélem ez egyértelmű
– **Driving Range:** itt lehet gyakorolni a különböző ütők használatát
– **Practice Green:** a lyukra ütést lehet gyakorolni
– **Save Game:** szév gém
– **Player Stats:** a játékosunk statisztikája
– **Hall of Fame:** toplista
– **Options:** a játék beállítása (hangok, infravörös ütő...)
– **About Course:** információ a pályáról
– **Exit:** kilépés

Mivel minden menüpont magáért beszél, rögtön a játékra térek. Ha a „Play Golf"-ot választjuk, vagy egy már korábban kimentett állást folytathatunk, vagy egy új játékot kezdhetünk. Ha új játékot kezdünk, akkor embert kell választanunk a már meglévők közül, vagy egy új embert „készíthetünk". Itt meg kell adnunk a játékos nevét, hogy milyen színe legyen az „ütőpöckének" és, hogy milyen nehézségi fokozatban játsszon. Ha ez megvan, akkor a játékbeállítás menüje jön elő. Itt kell beállítani, hogy melyik lyuktól induljon a játék (First Hole), hogy melyik lyuknál fejeződjön be (Last Hole), hogy hány „mulligan"-unk legyen (mulligan=újra ütés) és, hogy milyen erős legyen a szél. No Wind (0 mérföld / óra sebességű), Light Wind (1-7 mérföld / óra sebességű), Moderate Wind (8-15 mérföld/óra sebességű) és High Wind (16-20 mérföld/óra sebességű). Ha ezt is beállítottuk, akkor kezdődhet a játék.

A játék irányítása egy az egyben a képernyő alján található irányító panelről történik. A panel a következőképpen épül fel. Látható a játékos neve és mellette egy plusz szám, egy nulla vagy egy mínusz szám. A szám mínusz, akkor annyival kevesebből ütöttük meg a lukat, mint a normál. Ha plusz, akkor annyival többől és ha nulla, akkor pont a normál ütésszámnak megfelelően. Alatta látható, hogy a pálya hányadik lyukánál vagyunk (Hole), hogy hány ütés a normális az adott lyukra (Par) és, hogy már hányat ütöttünk (Shots). Alatta látható a labda és a lyuk távolsága (Ball to Pin). A „Menu" gombbal visszaléphetünk a főmenübe, a „Top View" gombbal felülről láthatjuk a pályát és a „Score" gombra előjön a játékos adatlapja. Ezek mellett látható egy iránytű és alatta egy szám. Ez a szél irányát és erősségét mutatja. Ez a kis iránytű ütésjelzőbe alakul át, ha már a lyukra ütünk. Ekkor, ha lefelé mutat a nyíl, akkor ez azt jelenti, hogy emelkedőn felfelé ütünk, tehát nagyobb erő kell a labda megütéséhez. Ha a nyíl felfelé mutat, akkor ez azt jelenti, hogy lejtőn lefelé

ütünk, tehát gyengébben kell megütni a labdát. Ha a nyíl balra mutat, akkor az ütésünk balra húz, ha jobbra, akkor értelemszerűen jobbra. A panel közepén levő kis ábra mutatja, hogy pillanatnyilag hol van a labda (az ütőszegen, fűben, homokban...). A tőle jobbra található kis gomb kétféle lehet. M, ha ezt nyomjuk meg, akkor büntetés nélkül üthetünk újra, ha G, akkor a lyuktól 2 lábon belül levő labdát a gép automatikusan beüti. Az ettől jobbra található „SWING" felirattal tudunk ütni. Az ütés a következőképpen történik. Nyomjuk meg rajta az egérgombot és majd engedjük el a körív fenti részénél található vonalnál. Ekkor állítjuk az ütés erejét. Ha sikerül a vonalon elengedni, akkor a legerősebb és a legpontosabb lesz az ütés. Ha belemegyünk a piros részbe, akkor még erősebb, de már kevésbé pontos. Ezután még egyszer meg kell majd nyomni a gombot, amikor a vonal az ív alsó vonalához érkezik. Ha pont a vonalon nyomjuk meg, akkor az ütésünk egyenes lesz. Ha attól balra, akkor balra fog húzni, ha jobbra, akkor természetesen jobbra. Ettől jobbra található az ütőválasztó rész. Szerencsére a program azt is kiírja, hogy milyen messzire lehet ütni ideális esetben a



választott ütővel, tehát ezért nem is foglalkozok ezzel. E felett tudjuk beállítani, hogy hogyan üssük meg a labdát:

– Straight: Ez a sztenderd ütés, a labdát egyenesen ütjük meg.

– Draw: Kicsit jobbra nyessük az ütést.

– Fade: Egy kicsit balra nyessük az ütést.

– Punch: Alacsony ívű ütés (pl. hogy ne repüljön egy fa lelógó ágai közé a labda).

Hát ennyit lehetne elmondani a játék gyakorlati kezeléséről. Most halljátok a szigorú kritikát. A grafika 256 színes SVGA, ami alapjában véve jó minőséget eredményez, DE! A játékot úgy készítették el, hogy lépésről lépésre végigfényképezték a pályát (mind a 18 lyukat), ezért a 256 színes fényképek egy kicsit gyengék lettek (a 256 szín miatt). Mivel a játék fut Windows alatt is, ezért nem lett volna rossz, ha Windows alatt lehet True Color módban is játszani. Ez nagyon sokat javított volna a hangulatán. Játék közben nem látunk kis ütő emberkét, mert a fényképek mindig a játékos szemszögéből készültek, tehát az élethű hatás miatt nem raktak emberkét a programba. Nagy kár!!!

A hangjai átlagosak. Pozitív, hogy az infravörös golfütőt is tudja használni (de az 120 fontba kerül, ez már negatív). A játék mellesleg elég gyors. A terjedelme 350 MB. Nézzük a tényeket. 256 színes fotók, átlagos hangok, gyors, nincs emberke. Szerintem nem valami nagy durranás. Ha lenne hozzá egy ilyen infravörös ütő, akkor biztos sokkal jobb lenne, de nem ér az 120 fontot egy program miatt. Szóval szerintem a program átlagon aluli. Próbáld ki, ha tetszik játssz vele.

Mr.T.

EMPIRE

+ Használható vele az infravörös golfütő.

– Az infravörös ütő nélkül eléggé „átlagon aluli".

INFRAVÖRÖS GOLFÜTŐ

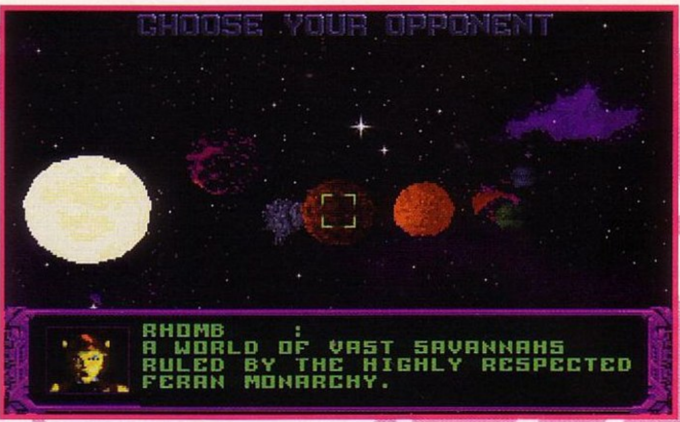
MS DOS 5.0
486/40
8 MB RAM
SVGA
5 MB HD
SOUNDBLASTER comp.

67%

FX FIGHTER

Meg kell mondanom, hogy az első élményem az FX FIGHTER-ről meglehetősen megdöbbentő volt.

Végre egy játék PC-re, ami hasonló a 32-bites konzolokon jelenleg óriási sikerrel futó verekedős őrületekhez. Talán nem árulok el nagy titkot, hogy itt elsősorban a Sega Saturn-on megcsodált Virtua Frighter-re, illetve a Sony új titánjának, a Play Station egyik korszakalkotó játékára, a Toh Shin Den-re gondolok. Mind a két játék jelentős újításokat vezetett be a grafika és a játszhatóság terén, 3-dimenziós környezetben, ezért méltán nevezhetjük őket a verekedős game-ek következő generációjának. A kérdés csupán az volt, hogy a hihetetlen dinamikával fejlődő PC-s hardware-ből ki tudnak-e csalni olyan „gameplay"-t ami az említett játékok varázslatos hangulatát megadta.



A FÉLKARÚ ÓRIÁS

Az Fx Fighter-ben a sokat dicsért BRrender technológiára támaszkodtak a fejlesztők. A kamera folyamatosan repül (zoom-ol), a küzdelm 3-D texture-mapped-es arénákban zajlik, egyszóval az egész látvány igazán profira sikeredett, a kisebb bug-ok mellett(ilyenek az iszonyatos célhardware-rel felszerelt Sega Saturn-os Virtua Fighter-ben is voltak) nem sok panaszunk lehet rá. A renderelt grafikát nagyteljesítményű Sillicon GI gépeken számolták, az animációk láthatóságának „tökéletességéről" a manapság divatos Motion Captures technológiát hívták segítségül. Sajnos a játék során itt merültek fel az első problémák, a kamera sokszor nem a megfelelő szögben mutatja a küzdő feleket, ilyenkor az egész képernyőn egy nagy összevisszaságot látunk. A nézeteket is mintha találomra válogatná a gép, gyakran percekig egy helyben dekkol a kamera, ilyenkor a filling is alaposan leesik. Ezek a kiküszöbölhető hibák arra utalnak, hogy sürgették a játék kiadását, valószínűleg azért, hogy minél nagyobb hasznot húzzanak a még tartó 3-D beat em up trendből.

Bár egy verekedős játéknál a story nem igazán fontos, itt még az átlagosnál is gyengébbre sikeredett. Az univrzum „Big Man"-e sivár életén változtatván párbajra hívja ki a szomszéd bolygók harcosait, célja a világok feletti teljes uralom megszerzése. Nyolc harcos közül választhatjuk ki a nekünk szimpatikusat. A verseny során egyetlen célunk a túlélés lehet, hiszen amennyiben az általunk képviselt harcos elbukna, némi animáció adja tudtunkra az egész bolygójának a megsemmisülését. (A hihetetlen bonyolultsággal bíró történetet megcsodálhatjuk képregény formában is, ezt a kézikönyv mellé default megkapjuk.) A karakterek sajnálatos módon igen jellegtelenre sikerültek, nehéz beleélnünk magunkat egy darab kőtömb (Magnon) vagy egy idétlen robot (Cyben) szerepébe. Míg a Sega és a Namco játékainak az az erősége, hogy szereplőik rokonszenvesek , hamar belopják magukat az ember szívébe, és ezáltal varázslatos hangulatot teremtenek, az Fx Fighter-ből ez teljesen hiányzik. A szereplők arca teljesen kidolgozatlan lapos felületekből áll, a valóság teljes hiányérzetét keltik. Nagy érvágás ez a gameplay terén, a három női karakter sem igazán dobja fel a játékot. Számomra az egyetlen szimpatikus jelenség Venam volt, vele küzdöttem végig az univerzumot, talán minősíti a játékot, hogy ő nem más mint egy nagy imádkozó sáska. Valószínűleg a fejlesztők is érezték a hiányosságokat cserébe, minden szereplőnek túlvilági tulajdonságokat adtak, speciális mozgások egész seregével szerelve fel őket. Az ötlet nem mondom, hogy rossz lenne, persze az egész programra jellemző eredetiségről itt sem beszélhetünk. A dolog egyetlen hátulütője az ez által igen-igen összetettre sikeredett control system bonyolultsága. A speciális mozgások hiányoznak a kézikönyvből, ennek eredményeképpen túl sokáig tart amíg a játékos belejön a játékba.

Még egy joypad-dal, ami az irányítás leghatékonyabb módja – az Fx Fighter csak halovány árnyalata az általa lemásolt játékoknak. Két gomb használatával gyakorlatilag mindenféle mozgást előcsalogathatunk, de hogy mikor mit csinál a karakter, nagyon sokban függ a közte és az ellenfele között lévő távolságtól. Ennek az állandó méricskélése gyakran felőrölheti a türelmünket, ilyenkor könnyen a joypad vad össze-vissza rángatása következhet. A különbség (legalábbis nálam) sajnálatos módon nem volt igazán nagy, sokszor így is flawless-re aláztam az ellenfeleket. Persze ez csak chicken módban működik, a játék erősségét

maximumra állítva nagyon bedurvul a gép.

Mind a nyolc vetélytársunkat legyőzve szembekerülünk kihívónkkal, a hatalmas Rygil-lel. Ismét negatívkodnom kell egy sort, ugyanis amennyire a többiek, ő is nélkülözi az eredetiséget, küzdőstílusa pedig igencsak szegényes. Többnyire hatalmas erejéből fakadó jobbosaival próbál operálni, ennek hatásosságáról annyit, hogy amikor először eljutottam a végére rögtön megnézhettem a készítő gárda névsorát. Egyébként az egész programban ez tetszett a legjobban, teljesen jó effektel oldották meg a nevek kiírását, ha másért nem is, ezért érdemes végigjátszani.

Lehetőségünk van az egymás elleni játékra, illetve akár több szereplő részvételével tornament-et is rendezhetünk.

TALÁN MAJD LEGKÖZELEBB

A legnagyobb bajom a játékkal, hogy mmiféle újítást nem tartalmaz, egész egyszerűen lemásolja a rivális cégek játékait, az egyetlen dolog amit nem sikerült átvenniük az pedig a legfontosabb (manapság mikor a softwaregyártó cégek hegyekben jelentetik meg a szebbnél szebb- viszont nagyából nulla élményt nyújtó játékaikat), a varázslatos hangulat. Nem szóltam még a program zenéjéről, pedig ez is elnyerte a tetszésemet, az egészet CD-ről tölti és valami iszonyatosan sokat dob a silány játszhatóságon. Majd minden esetben szorosan kapcsolódik a pályák hátteréhez, Ursae bolygóján fantasztikus a vízcsobogás, Lusk-on süvít a szél, Axone-on futurisztikus dallamok csendülnek fel.

Összességében mindenképpen érdemes kipróbálni a játékot (valószínűleg a sok fanyalgás a leírásban annak köszönhető, hogy nekem volt szerencsém hetekig Sega-án a Virtua Fightert, illetve Play Station-ön a Toh Shin Den-t tesztelni. ek tényleg magasan verik az Fx Fightert,

de hát ne legyünk telhetetlenek), hiszen ahhoz elég jó, hogy PC-n a legjobb 3-D verekedős játék legyen. Talán az Argonautnál legközelebb nagyobb gondot fognak fordítani a játszhatóság kialakítására, ez már csak azért is jó húzás lenne, mert a Sega bejelentette, hogy kiadnak egy PC-be szerelhető Sega kártyát, melyre a létező összes játékukat megírják. Állítólag egészen korrekt ára lesz és nem biztos, hogy a jövőben az emberek Fx Fighter-ezni fognak ha akár a Virtua Fighter 2-vel is játszhatnak. Természetesen ez még a nagyon távoli jövő, kíváncsian várjuk a folytatást.

SPECIAL MOVES

(Végezetül némi segítség, amit a Mpawpaw-i – vagy valami hasonló – Kilinek köszönhettek.)

ASHRAF

E+Ütés	Támadás könyökkel
E,H+Rúgás	Kézenállásból rúgás
E,H+Ütés	Kombinált ütés
E,L+Rúgás	Dupla fordulórúgás
H,H	Hátra szaltó
H,E+Rúgás	Chakra golyó dobás

CYBEN 30

L+Ü	Repülő rúgrás
E;E+Ü	négyszeres körkörös ütés
H,E+Ü	Repülő torpedó
E,E+R	Köríves rúgás
L+R	Lengő rúgás
F+Ü	Ráugrás

JAKE

H,E+Ü	Felütés
E,L+Ü	Kalapács ütés
E,L+R	Lábsöprés
E;E+R	Felső rúgás
E;E+Ü	Fejütés
E,B+Ü	3-hit combo:Forduló ütés,ütés,rúgás

KIKO

H,E+Ü	Csillag dobás
H,H+R	Védő rúgás
H,L+R	Térd rúgás
H,L+Ü	Kézállásból arcraütés
E;E+Ü	Erő ütés
R,R,R	Tripla rúgás

MAGNON

H;E+R	Tűz lehelet
H,E+Ü	Köríves ütés
E,E+Ü	Dupla felütés
H+Ü	Ölelés
E;E;R	Földrengés ráugrás

SHEBA

E+R	Karmolás (négykézláb)
E,H+R	Dobás
E,H,Ü	négyütéses pofon
E,H+Ü	Lerántás
E,H+R	Ugró forgórúgás
L+Ü	Söprő ütés

SIREN

L+Ü	Telekinetikus dobás
H,L+Ü	Judo dobás
E,E+R	Guruló rúgás

VENAM

E;E+Ü	2-hit combo
H,E+R	Savköpés
Ü+(E;H;E;H)	Combo támadás+hátba lökés

(E-előre, H-hátra, L-le, F-fel, Ü-ütés, R-rúgás)

Természetesen ennél sokkal több spec-move létezik, csak hely hiánya miatt nem fért be. Akit esetleg érdekel mind, az küldjön egy levelet válaszborítékkal (vagy egy 3.5"-es lemezzel) a nevemre és elküldöm a teljes listát.

Csongor the Shoebaron

ARGONAUT

+ dicséretes próbálkozás, atmoszférikus zenék
– gyatra játszhatóság, ötlettelen megvalósítás

MS DOS 5.0
486/33
4 MB RAM
VGA
14 MB HD
SOUNDBLASTER comp.

84%

STAR TREK
The Next Generation
A Final Unity

Biztosan nagyon sokan vannak olyanok kishazánkban, kik a nyár elején szinte megszállottan várták a legújabb Star Trek movie, a „Nemzedékek" Magyarországra érkezését, majd miután végre sikerült megnéznünk a filmet, enyhe csalódottsággal az arcukon távoztak a mozikból. Így volt ez szinte mindenütt a világon, még Angliában is, ahol pedig a Star Trek univerzum a legnagyobb őrületek közé tartozik. A technikai megvalósítással még nem is lett volna semmi gond (sőt), csak hát a történet... Szerencsére azonban júliusban megjelent a „Star Trek-The Next Generation: A Final Unity", így a számítógéppel (és CD-ROM-mal) rendelkező Star Trek fanoknak immáron van mivel vigasztalódniuk.

A „Next Generation" sorozat első tagja mindenki nagy örömére maximálisan beváltotta a hozzá fűzött reményeket, megkockáztatom, hogy az eddig megjelent egyik legszínvonalasabb CD-s játékkal állunk szemben. A program egyaránt kaland és szimuláció, talán az első olyan alkotás, mely sikeresen ötvözi a két stílust. A fejlesztők igen nagy hangsúlyt fektettek a részletekre és az élethűségre, így az egész valóban „ízig-vérig Star Trek". Az irányításra nem fogok külön kitérni, egyrészt azért, mert a fél PC Gurut meg lehetne vele tölteni, másrészt viszont úgyis ott van minden a gépkönyvben. A következő néhány oldalon igyekeztem inkább a történetre koncentrálni, de szájbarágós leírás helyett többnyire csak utalások lesznek az egyes poénokra, konkrét megoldások helyett. A játék egyébként nagyon komplex, így tulajdonképpen ha akartam volna, sem sikerült volna minden részletre kitérnem. Minden küldetésnek legalább három-négy különböző befejezése létezik, így ez a cikk csak egy potenciális végigjátszást tartalmaz. A rengeteg apró részfeladattal – melyeket vagy megcsinálunk, vagy nem – szándékkal nem foglalkoztam, ezekre mindenkinek saját magának kell rájönnie (annyi ilyen apróság van a programban elrejtve, hogy valószínűleg én is csak egy töredéküket találtam meg).

Mivel ez a cikk két részben fog megjelenni, rendhagyó módon szeretnék már most az elején pár szóban kitérni a technikai részletekre. A 8MB memória és a 486-os processzor alapfeltétele a játékn ilyen felállásban már jól fut a program. (lövöldözésnél azért elkelne még pár mega RAM, de túlnyomó részben úgyis inkább kalandozni fogunk, mintsem romulanokra vadászni.) Gravis-on és Sound Blaster 16-os hangkártyán tökéletesek a hanghatások, ráadásul az Enterprise legénységének minden tagja eredeti hangján szólal meg. A grafikára sem lehet semmi panaszunk, hiszen 640x480-as felbontásban akár 64 ezer színben is nézhetjük az animációkat. Lassabb gépeken 320x200-ban is lehet játszani, de ezt mégsem ajánlanám senkinek, a Star Trek esetében ugyanis inkább válasszuk a töltögetést, mintsem hogy lemaradjunk a gyönyörű helyszínekről!

Az első számú szabály a játék alatt, hogy mindig használjuk a trikóderünket, de legalább ennyire fontos, hogy menet közben mindig mindenről kérdezzük meg minden egyes csapattag véleményét,

ellenkező esetben ugyanis helyenként még a legnyilvánvalóbb dolgokra sem fognak rájönni. A team-ünk tagjait egyébként célszerű a géppel összeállíttatni, mivel így időt takarítunk meg a felesleges újrakezdések elkerülésével. Az űrcsatáknál amíg egy romulan Warbird az ellenfél, nem lesz különösebb problémánk, van azonban két olyan szituáció, amikor igencsak fel kell kötni a felkötnivalót. Worf, a taktikai tisztünk viszonylag jól manőverezik az Enterprise-szal, csak sajnos elég sokáig kivár a lövéssel, így ebben nem árt ha segítünk neki. Az igazán bátrak persze mindent maguk csinálnak (beleértve a hajó energiarendszerének szabályozását is), úgyhogy a lehetőségek nyitottak, mindenki kipróbálhatja, hogy mire menne egyedül egy ilyen hajóval (semmire). Ennyi elég is lesz bemelegítésnek, lássuk inkább magát a történetet.

Az első problémát egy apró űrsikló hozza, mely egy hatalmas garidiani Warbird elől menekülve – talán nem is véletlenül – szövetségi területre tévedt és ott egyenest az Enterprise karjaiba futott. Mire Picard-ék magukhoz térnek, a garidiani hajó már a vonósugara végére láncolta a menekülő siklót, a gond csak az, hogy szövetségi űrben ehhez egy cseppnyi joga sincsen. A helyzet megoldása diplomáciai érzékünkre van bízva, lehet agresszívabban és finomabban közelíteni a dologhoz, a lényeg az, hogy a menekülő hajó legénységét a fedélzetre kell teleportálnunk. Miután az üldöző garidiani hajó így vagy úgy eltűnt a színről (visszavonult, esetleg megpörköltük az oldalát...), érdemes egy kicsit elbeszélgetni „vendégeinkkel". Megtudhatjuk tőlük, hogy a garidiani társadalmi helyzet kísértetiesen hasonlít az ókori rómaiak által kitalált rendszerhez, azaz a hatalom a patríciusoknak megfelelő réteg kezében van, míg a plebejusoknak csak a szenvedés jutott osztályrészül. A törvényeket és a patríciusok jogait 4 ősi tekercsen őrzik, és lényegében ezek alapján történik a bolygó kormányzása. A legendák szerint azonban létezik egy misztikus 5. Tekercs is, mely a plebejusok jogaival foglalkozik, és a megtalálásával gyökeresen megváltozna a társadalmi helyzet a Garidon. Az uralkodó réteg persze nem nézi jó szemmel az 5. Tekercs felkutatására irányuló törekvéseket, többek között ezért is küldtek egy hadihajót „vendégeink" után, kik valójában az „5. Tekercs Mozgalom" oszlopos tagjai, pontosabban vezetői. A tekercseket egyébiránt egy bizonyos „Lawgiver" alkotta jó pár évszázaddal ezelőtt, az akkori uralkodó osztály tagjai azonban addig mesterkedtek, míg sikerült a mestert a Garid elhagyására „rábírni", még mielőtt az ominózus 5. Tekercset ismertethette volna. Eddig tart a legenda, s most T'Bak, a garidiani történész arra kér bennünket, hogy segítsünk neki fellelni az említett legendás tekercset. Első lépésként Shanokkal, a híres vulcani archeológussal szeretne beszélni, aki talán tudna információkkal szolgálni arról, hogy merre is kell keresni a „Lawgiver" leszármazottjait, akik minden bizonnyal a keresett tekercs jelenlegi birtokosai. Shanok a computer szerint a Horst III-on folytat ásatásokat, így célszerű afelé venni az irányt. Menet közben azonban egy segélykérő hívást kapunk Daenub szenátortól a Cymkoe rendszer 4. bolygójáról, miszerint az orbitális pályán keringő Mertens űrállomást támadás érte, és amennyiben nem sietünk a segítségére, akkor akár az alatta keringő planéta is veszélybe kerülhet...

MERTENS ŰRÁLLOMÁS

Kezdetben csak annyit tudunk, hogy a Mertens egy kutatóállomás, mely teljesen újszerű energiaforrások kifejlesztésére specializálódott (továbbá kis mértékben katonai álcázóberendezések semlegesítésére...). Az ismeretlen támadók akciójuk során az egyik laborrészleget szinte műtéti pontossággal lemetszették az állomásról (érdekes módon pont azt, amelyikben az álcázóberendezéssel kapcsolatos kísérletek folytak...). A meghibásodott kísérleti reaktor valami oknál fogva nem katapultált automatikusan a vészhelyzetre reagálva, és így jelenlegi állapotában bármelyik pillanatban felrobbanhat. A pajzsok még mindig fel vannak húzva az állomás köré, képtelenség tehát a túlélőket kitranszportálni. A létfenntartó rendszerek még működnek, de hogy meddig, azt egyelőre nem lehet megmondani. Első lépésként szabadítsuk ki Dr. Benyt-et a ráesett csődarab alól. Ehhez a phaserekkel egy darabot le kell metszeni a hatalmas csőből, amit azután az állomás transzportterével már könnyedén leemelhetünk a szerencsétlenül járt doktornőről. Miután Dr. Crusher megfelelő kezelésben részesítette, akár el is beszélgethetünk vele a történtekről. Egyelőre sok újdonságot nem tudunk meg tőle, marad tehát legsürgetőbb feladatunknak a létfenntartó rendszerek stabilizálása. A lifttel elérhető irányító központban még működik a tartalékrendszer bekapcsolására szolgáló konzol, megfelelő kód hiányában azonban tehetetlenek vagyunk. Szerencsénkre Dr. Benyt ismeri a kódot, így az első feladatunkat már teljesítettük is. Ugyancsak lifttel tudunk lejutni a reaktorhoz, ahol mindenki legnagyobb megdöbbenésére egy szerkezet a szó szoros értelmében éppen az állomás energiáját csapolja le. Az objektum teljesen ismeretlen, még a trikóder is csak mint űrszemetet azonosította. Speciális álcázást használ, valószínűleg ez okozta azt is, hogy nem észleltük már előbb az Enterprise fedélzetéről. Kétség kívül egy eddig ismeretlen civilizáció első – meglehetősen barátságtalan – megnyilvánulásáról van szó, de a jelen szituációban nem ez a legfontosabb tényező. Az energia átmeneti kikapcsolásával szerencsére sikerül elzavarni a hívatlan látogatót, így felszabadul az út a gépház hátulja felé. A kívánt hálózatot (3.) egyébként a jobb oldali helyiségben tudjuk deaktiválni, és ugyanitt célszerű a rengeteg hasznos apróságot is begyűjteni az asztalról. Ezek után már csak az instabil energiafejlesztő rendszer kérdése maradt függőben, de ezt is igen egyszerűen megoldhatjuk, ha a gépház irányítótermében katapultáljuk a reaktort. Ez ugyan egy kevésbé elegáns megoldás, mondván, így sikerült több évtized kutatómunkáját egy mozdulattal megsemmisíteni. A másik lehetőség La Forge kezében van, aki az állomás főmérnökével, Dr. Griens-szel folytatott beszélgetés után rájön a megoldásra. Az Inverter Coupling és a Wave Converter használatával ugyanis stabilizálni lehet a

reaktort, és így a kecske is jóllakott, a káposzta pedig megmaradt. A pajzsok ezután már gond nélkül leereszthetőek és így a túlélőket át lehet transzportálni az Enterprise-ra, ahol megfelelő orvosi ellátásban részesülhetnek. Úgy tűnik, sikerült megmenteni a bázist...

Minekutána ebben a rendszerben már nincs több dolgunk, visszatérhetünk eredeti úti célunkhoz, azaz a Horst III-hoz. A megérkezést követően viszonylag egyszerűen kapcsolatba léphetünk Shanok-kal az intercomon keresztül, ki éppen az ősi chodak civilizáció egyik újonnan felfedezett bázisának restaurálásán tevékenykedik (a chodak-okról egyébként annyit illik tudni, hogy egykoron valószínűleg a Galaxis urai voltak, pár ezer évvel ezelőtt azonban szinte egyik pillanatról a másikra teljesen eltűntek). Ez az első chodak maradvány a szövetségi űrben, így minden apróság kisebbfajta szenzációnak számít. Shanok át is küldött már minden fontosabb leletet a Mertens űrállomásra további elemzésre, sajnos azonban a Daenub szenátorral folytatott újabb beszélgetés beigazolta azon félelmünket, miszerint a chodak eszközök az ismeretlen szerkezet támadása közben mind elpusztultak... Az 5. Tekerccsel kapcsolatban Shanok csak annyit tudott mondani, hogy a legenda igaz, pontosabban fogalmazva kutatásai során bizonyságot szerzett arra, hogy a Lawgiver, követőivel együtt letelepedett egy ismeretlen, „M" osztályú bolygón. Nos, ez egyelőre elég kevés a továbblépéshez, de sok időnk amúgy sincs a töprengésre, mivel az intercom bejelentkezik Reddreck admirális, hogy egy kisebb szívességre kérjen meg bennünket. Egy Morassia nevű bolygóra kéne ellátogatnunk, hogy utánanézhessünk egy Dr. Vi Hyunh-Foertsch nevű hölgy gyanús eltűnésének. A doktornő már több mint két éve dolgozik a bolygón, feladata a különleges állatfajok katalogizálása volt a Föderáció számára. A Morassia egyébként már elég régóta szeretne csatlakozni a szövetséghez, így ez a látogatás a mentőexpedíció mellett kiváló alkalomnak látszik a helyi viszonyok felmérésére is. Azt mindenesetre már alapból lehet tudni, hogy az anyaközpontúság miatt ezen a bolygón nem sok jó származik abból, ha az ember „hímnek" született! Erre azért majd jó lesz odafigyelni...

MORASSIA

A felszínre csak fegyverek nélkül léphetünk, de ezúttal szerencsére nem is nagyon lesz szükségünk rájuk. A bolygó egyébként olyan, mint egy hatalmas rezervátum iszonyú mennyiségű életformával. Alapvetően három fő részre tagolódik, úgymint sziklás, tengeri és trópusi területekre. A helyi elöljárójától, Liksze felügyelőtől – aki talán leginkább egy hatalmas gorillára hasonlít – megtudhatjuk, hogy a keresett hölgy lydia tanácsossal találkozott utoljára eltűnése előtt, továbbá hogy valószínűleg semmi baja sincs, mivel akkor az automata biztonsági rendszerek már jeleztek volna. A nyomozást a doktornő laboratóriumában érdemes kezdeni, ez egyébként a központi épülettől északra helyezkedik el. Itt aztán minden mozdíthatót célszerű magunkhoz venni, beleértve a furcsa állattetemeket is, amiket aztán rögtön meg is vizsgálhatunk a sonic scope és a biotable segítségével. Az eredmények meglehetősen furcsák, kiderül ugyanis, hogy némelyik példány abba pusztult bele, hogy valaki vagy valami totálisan kiszívta az energiáját. A doktornő számítógépe nem tartalmaz erre vonatkozóan semmiféle magyarázatot, annál is inkább, mivel a trikóder szerint egy erőteljes mágneses hatás következtében szinte az összes gépen tárolt adat elveszett. Az egyetlen összefüggő dolog amit mégis sikerül kihámoznunk a rengeteg szemét közül, egy találkozóra utal Tracker Melas tanácsossal, amire a doktornő eltűnése miatt már nem kerülhetett sor. Következő lépésként érdemes magával Tracker Melas-sal elbeszélgetni az intercomon keresztül, szerencsére ő rendkívül segítőkészen válaszol minden feltett kérdésünkre. A legfontosabb amit megtudhatunk tőle, hogy néhány nappal ezelőtt egy meglehetősen furcsa energiafluktáció miatt néhány generátor leégett, s ezért a speciális ketrecekben őrzött állatok jó része megszökött. Az őrök többsége jelenleg is ezeket az állatokat próbálja összegyűjtögetni szerte a rezervátumban. Melas szerint Hyunh-Foertsch is ezzel foglalkozik saját szakállára, és ezért nem lehet róla már napok óta hallani. Ennek alapján felmerülhet a kérdés, hogy Liksze miért nem közölte velünk ezt az „apróságot" miután megérkeztünk..?..? Melas erre is tud egy lehetséges választ, miszerint Hyunh-Foertsch talált néhány rendkívül furcsa, szövetségi törvények által tiltottnak minősített állatot Morassián, amelyeknek elméletileg nem lett volna szabad ott lenniük (ilyenek az általunk is megvizsgált tetemek is). A doktornő megvádolta Liksze felügyelőt, hogy tiltott állatokat próbált Morassiára csempészni csak hogy megakadályozza a bolygó csatlakozását a Föderációhoz, hiszen egy ilyen szabálysértés valószínűleg komoly akadályokat gördíthetett volna az egyesítés útjába. A vádaskodásból vad viták kerekedtek, és érthető módon Liksze nem akarta egyből magára terelni a gyanút, annál is inkább, mivel valószínűleg ezeknek a tiltott állatoknak is van némi köze a generátorok meghibásodásához. A kérdéses állatok egyébként egy teljesen új szállító, Aramut utolsó szállítmányából valók, így érdemes lesz majd az ő körmére is ránéznünk. Liksze ezek után már nem is tagadja nézeteltéréseit Hyunh-Foertsch-szal, valóban ellenzi a csatlakozást a Föderációhoz, mivel ezáltal Morassia elveszítené önállóságát. Az állatok becsempészéséért azonban nem őt terheli a felelősség, hiszen Aramut-ot sem ő választotta szállítónak, hanem lydia tanácsos. A laborban lévő intercomon keresztül szerencsére lydia is elérhető, és el is mondja, hogy a doktornő ugyan vele vacsorázott az utolsó este, de hogy hol lehet most, arról fogalma sincsen. Aramut-ot megbízható, pontos szállítónak ismerte meg, ezért is esett rá a választása. Az állatcsempészettel kapcsolatban egyértelműen a rezervátum őreit gyanúsítja, mondván hogy egyedül ők tudják megváltoztatni a behozott állatok azonosítási kódját, a kérdésre pedig, hogy miért tennének ilyet, szerinte egyszerű a válasz: szinte betegesen rajonganak az új fajokért. Következő lépésként a biotope-okban kéne egy kicsit szétnéznünk, hogy megtudjuk, mit is keresett a doktornő az eltűnését megelőző napokban. Elsőként a microgenerátort kell magunkhoz vennünk

a kikötőből, majd szép sorjában végig kell látogatnunk a három biotope-ot. A microgenerátorral lehet aktiválni a computereket, a megfelelő field unit-okat pedig el kell küldeni a mintákért, amiket azután a bioprobe-bal vehetünk magunkhoz. A kinyert mintákat a sonic scope-pal elemezhetjük, az eredményeket pedig célszerű rögtön megbeszélni ZZolis doktorral (ugyancsak az intercomon keresztül). őt egyébként abszolút nem éri váratlanul jelentkezésünk, mivel tudomása van róla, hogy Hyunh-Foertsch doktornő egy jelentést akart küldeni a Csillagflotta főparancsnokságához a tiltott állatok becsempészéséről. Ez a jelentés persze soha nem érkezett meg, valószínűleg valakinek még idejében sikerült megakadályoznia az elküldését. ZZolis doktoron kívül lydia és az őrök – közülük is egyedül Tzudan – tudtak a készülő jelentésről, így valószínűleg közöttük kell keresni a tettest vagy tetteseket. ZZolisnak nem fűződött érdeke a doktornő büntetéséhez, így őt nyugodtan kizárhatjuk a sorból. lydia ellenben – mint kiderült – Aramut régi jó ismerőse, és figyelembevéve Aramut „hírnevét" ezen érdemes egy picit elgondolkodni... Mielőtt azonban vádaskodni kezdenénk, beszélgessünk el Tzudannal, az egyetlen jelenleg szolgálatban lévő őrrel is. Ő a megmaradt állatokra vigyáz az elkülönítőben, és őszintén felháborodik, mikor megtudja, hogy Hyunh-Foertsch őt vádolta a csempészéssel, hiszen elmondása szerint éppen ő maga hívta fel a doktornő figyelmét a megváltoztatott azonosítási kódokra. Az őrök egyébként csak az állatok szállítólevelét vetik össze a rendeléssel, a szállítmány tényleges ellenőrzése lydia dolga... Ráadásul Aramut mindig elkábított állapotban szállítja le az állatokat, így tehát kábítófegyverekkel is rendelkeznek. Indíték gyanánt pedig ott van a szinte beteges tudományos érdeklődés. A kör tehát bezárulni látszik, és minden jel lydia felé mutat... Miután Liksze felügyelővel is közöljük véleményünket, ő lydiáért küldet, de Aramut még idejében feltranszportálja a hajójára, hogy azután közösen elmenekülhessenek. Nem kell aggódni, nem ússzák meg ilyen könnyen, de egyelőre fontosabb dolgaink is vannak. Szerencsére, Hyunh-Foertsch doktornő is lydia lakosztályán volt megkötözve, így miután sikeresen kiszabadítottuk, az első számú feladatot már meg is oldottuk. Marad tehát a megszökött állatok begyűjtésének problémája, pontosabban fogalmazva egy különösen veszélyes példány elfogása, mely a jelek szerint más élőlények energiájából táplálkozik. Mint kiderül, ez is Aramut szállítmányával érkezett, és azóta egyre másra pusztítja el az energiatelepeket a környéken. Az egyetlen megoldás az elkapására, ha nagy mennyiségű energiát koncentrálunk az elkülönítőbe csali gyanánt, majd még több energiával egy speciális ketrecbe zárjuk. A végrehajtáshoz át kell konfigurálni a rendszer energiaelosztását, ez viszont csak a bolygó túlsó felén lévő energiaközpontban lehetséges. Irány tehát az űrkikötő, mire odaérünk, az egyik siklót már fel is készítették az utazásra. A központban lévő utility trunk-on mindent átállíthatunk a saját elképzeléseink szerint, nem marad más hátra, mint a csapda aktiválása. Visszatérésünk után az elkülönítőben lévő második konzollal rakjuk ki a csalit, és miután a szörnyeteg ráharapott, az első konzollal zárjuk el a menekülési útvonalat. A sultis reptile – mert hogy ez a neve – ismét biztos kezekben van, a doktornő szerencsésen megmenekült, így mi is visszatérhetünk az Enterprise fedélzetére.

Miután T'Bak értesül kalandjainkról a Morassián, megdöbbenve közli, hogy a sultis reptile leírása szinte megszólalásig hasonlít egy több évszázaddal ezelőtt kiirtott garidiani állatfajra, a Varenach-ra. Ennek megfelelően az egyetlen lehetséges hely, ahonnan Aramut hozzájuthatott az állathoz, a néhai Lawgiver leszármazottainak kolóniája, mivel ők távozásukkor garidiani állatokat és növényeket is vittek magukkal az 5. Tekercs mellett. Eggyel több ok tehát Aramut kézrekerítésére, hiszen ha megvan a keresett bolygó koordinátája, akkor kézzelfogható közelségbe került maga az 5. Tekercs is. A hajó szenzorai szerint a ferengi kereskedő a Joward rendszer felé menekült, így nekünk is ezt az irányt kell követnünk. Szerencsére az Enterprise-szal sebesség terén is nehéz felvenni a versenyt, így végül a Nigold rendszerben egy apró „konfliktust" követően sikerül megállásra késztetni Aramutot. Egy rövid „alkudozás" után a ferengi szabadsága fejében lydia tanácsos áttranszportálása mellett hajlandó megadni a sultis reptile-t szolgáltató bolygó koordinátáit. Aramut elárulja még azt is, hogy legfrissebb információi szerint a romulanok komoly módosításokat végeznek flottájukon, egészen pontosan a Warbird-ök sebességét növelik meg a tűzerejük rovására. Ilyenformán egy átalakított romulan cirkáló könnyedén le fog hagyni bármilyen szövetségi hajót. A másik érdekesség, hogy a Semleges Zónában megnőtt a kereslet az ősi chodak tárgyak iránt, mintha valaki, vagy valakik szántszándékkal mindent felvásárolnának... A romulan mozgolódásról mindenképpen értesítenünk kell a Csillagflotta főhadiszállását, ezt követően azonban rögtön elindulhatunk a Shomosho Epsilon VI-ra, vagy ahogy Aramut nevezte, a Frigis-re.

(folyt.köv.)

Del

SPECTRUM HOLOBYTE

+ Olyan, akár az igazi Startrek

– Helyenként lassú szimuláció

MS DOS 5.0
486
8 MB RAM
SVGA
5 MB HD
SOUNDBLASTER comp.,
GUS

89%

ACOMP

Központi üzlet: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel/Fax: 149-6165, Tel: 140-2101
Acomp Buda: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel/Fax: 156-6790
Nyitva: Hétfő-Péntek 9.00-17.00, ebédidő 12.30-13.00. Szombaton 9.00-13
Ugyanazt olcsóbban az ACOMP-tól!

FAXBANK: 180-8611, kód: 1477# (hívja fel a számot, és TONE üzemmódban üsse be a kódot. 3 oldalas naprakész árlistát küldünk.)

EZ AZ ÁRLISTA TARTALMAZZA A LEGKISEBB

SOFTWARE	
GUS CD I-II.	2.992
MS DOS 6.2	5.840
MS WINDOWS 3.1	5.360
OS 2 WARP 3 CD	9.992
NORTHON COM. 5.0	7.600
NORTHON UTIL. 8.0	16.400

Jelentős összeget spórolhat, ha konfiguráció vásárlásakor OEM (csomagolás nélküli) szoftverek installálását kéri. Garantáltan jogtiszta, vírusmentes programok!

WINCHESTEREK		
420MB Quantum	AT-BUS	16.200
520MB Quantum	AT-BUS	19.200
850MB Conner	AT-BUS	23.400
1000MB Fujitsu	AT-BUS	31.992
1000MB Quantum	SCSI	53.200
2200Mb Quantum	SCSI	103.200
4300Mb Conner	SCSI	145.000

NAGY DISZK, NAGY ÉLVEZET...

Minden konfiguráció: Baby ház, 1.44 MB FDD, IDE, 2s1p1g, 101 gombos billentyűzet

		14" MONO VGA, 256 Kb			14" SVGA LR, 512 Kb			
		270MB	420MB	520MB	270MB	420MB	520MB	730 MB
A386SX-40MHz	2MB RAM	57,430	59,937	61,837	69,494	72,002	73,902	86,384
T486SLC-40MHz	2MB RAM	60,963	63,471	65,371	73,028	75,536	77,436	85,598
C486DX-40MHz	4MB RAM	78,435	80,943	82,843	90,500	93,008	94,908	103,065
CI486DX2-66MHz	4MB RAM	81,475	83,983	85,883	93,540	96,045	97,945	106,105
C486DX2-80MHz	4MB RAM	86,598	89,106	91,006	98,657	103,069	103,065	111,226
A486DX4-100MHz	4MB RAM	90,732	93,240	95,133	102,790	105,298	107,198	115,368
Pentium 75MHz bugfree	8MB RAM	130,473	132,981	134,881	142,538	145,046	146,946	155,116
Pentium 100MHz bugfree	8MB RAM	168,482	170,990	172,890	180,547	183,055	184,955	193,116

MÁGNESLEMEZEK	5.25DD	5.25HD	3.5DD	3.5HD
Noname	144	360	374	396
Polaroid	*	590	684	756
3M	680	*	*	828
FUJI	*	*		*
Verbatim	*	*	*	792/864
Verbatim teflon, form.	*	*	*	892

VIDEO KÁRTYÁK				
Tipus	RAM / max	BUS	True color	
Realtek	256 / 5122	ISA	-	3.200
Trident 9000C/I	512 / 512	ISA	-	4.240
Trident 8900D	0 / 1	ISA	-	2.992
Trident 9440	1 / 2	VESA	+	9.600
Cirus Logic 5429	1 / 2	VESA	+	9.600
Spea Vega Pro	1 / 2	VESA	+	11.200
ET4000W32P	1 / 2	VESA	+	11.400
Hercules Dynamite	1 / 2	VESA	+	26.840
Spea Vega Pro	1 / 1	PCI	+	13.440
Diamond ST 32	1 / 2	PCI	+	12.680
Diamond ST 64	1 / 2	PCI	+	17.992
ATI Winboost M64	1 / 2	PCI	+	13.440

Repül a, repül a WINDOWS...

A fenti táblázatból egyszerűen kiválaszthatja a legmegfelelőbb komplett konfigurációt. Ha nem tud dönteni, kérjen tőlünk tanácsot! A megrendelt összeállítású gépet egy-két napon belül installálva adjuk át önnek!

Memória elemek	
128KB DRAM	688
512KB DRAM	3.992
1 MB*9	3.992
4 MB*36 bit	15.600
8 MB*32 bit	32.400
16 MB*36 bit	54.800
32 MB*36 bit	109.992

Fantasztikus PENTIUM árak!!!

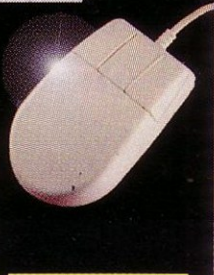
HANGKÁRTYÁK, HANGSZÓRÓK, FAX-MODEMEK	
Right-100 aktív hangszóró (1 pár, tápegység)	2.880
Plug In-80 aktív hangszóró (1 pár, tápegység)	6.800
Sound Blaster 16MCD OEM (16bit, stereo)	10.400
Sound Blaster 16MCD ASP OEM (16bir, stereo)	15.120
Sound Blaster Wave Blaster Modul	6.200
Sound Blaster 16 Value (16bit, stereo)	12.800
Sound Blaster 16 PRO (16bit, stereo)	19.400
Sound Blaster 16 PRO CSP (16bit, stereo)	23.992
Sound Blaster 32AWE Value (16 bit, Wave, General Midi)	27.920
Sound Blaster 32AWE (16 bit, ASP, Wave, General Midi)	39.200
WD Paradise Expert 16DSP (MultiCD)	5.992
WD Paradise Professional 16DSP (MultiCD, Wave table)	15.520
Gravis Ultra Sound CD3 (512Kb RAM)	14.992
Gravis Ultra Sound ACE (512Kb RAM)	15.360
Gravis Ultasound Max (512 Kb RAM)	23.280
Active 14400bps belső Fax/modem + software	14.760
ProLink 14400bps külső Fax/modem + software	23.280

HEWLET PACKARD TERMÉKEK	
DeskJet 540 (A4 fekete, színes opciós, 512KB RAM)	51.992
DeskJet 660C (A4 színes, 512Kb)	84.000
LaserJet 4L (300DPI, 1MB RAM, RET, MET)	92.400
LaserJet 5P (600DPI, 2MB RAM, RET, MET)	141.600
LaserJet 5MP (600DPI, 3MB RAM, RET, MET, PS)	184.000
LaserJet 4Plus (600DPI, 2MB RAM, RET, MET)	260.000
LaserJet Color (300DPI, színes)	Hívjon!
ScanJet IIIP (300DPI, 256 szürke)	66.400
ScanJet IIIC (400DPI, 16.8M szín)	176.000
DAT 8GB belső SCSI	120.000
DAT kazetta (DDS, 90m)	1.760
DeskJet patron fekete dupla	3.992
DeskJet patron színes	4.600
LaserJet 4L-4ML toner	10.992

PC-s JOYSTICKOK	
QS-113 STANDARD	1.272
QS-123 WARRIOR	1.480
QS-146 INTRUDER	2.392
QS-151 AVIATOR	3.240
QS-206 SKYMASTER	4.992
QS-201 S.WARRIOR	2.160
QS-205 INTERCEPTOR	3.840
QS-203A AVENGER	1.992
QS-209 SKYHAWK	1.568
Dexxa joy	2.160
Dexxa MaxStick	1.600
GravisGamepad	3.280

PROCESSZOROK	
486DX2-66MHz IBM / Intel	6.640 / 13.040
486DX4-100MHz AMD / Intel	13.200 / 19.400
PENTIUM 75MHz	24.000
PENTIUM 90MHz	37.200
PENTIUM 100MHz	56.400
486 processzor cooler	680
PENTIUM 60-66MHz cooler	1.200

Archiválás CD-ROM-ra 3000 Ft-tól!



EGYÉB ÉRDEKES KACATOK	
IDE+ HDD/FDD, 2S, 1P, 1G, ISA	1.360
IDE+ HDD/FDD, 2S, 1P, 1G Vesa Local Bus	2.200
E IDE+ HDD/FDD, 2S, 1P, Vesa Local Bus	2.992
EIDE PCI Bus	2.480
Adaptec AHA 1542CF SCSI kit, ISA	39.200
Adaptec AHA 2825 SCSI, EIDE Vesa Local Bus	23.840
Adaptec AHA 2842 SCSI kit, Vesa Local Bus	39.192
Adaptec AHA 2940 SCSI PCI	29.992
Ethernet 16bit hálózati kártya (Novell Tested)	3.840

AMIGA

Az Amiga nem halt meg!

A Királyhágó utcai üzletünk továbbra is az ország legnagyobb választékát kínálja Amiga számítógépek, kiegészítők, bővítések, szakkönyvek terén. Magyarországon egyedülálló garanciás és garancián túli szakszervizt is működtetünk. Ciao Amigos!

HÁZAK	
Babyház + 200W táp, LED-es	4.560
Miditorony + 200W táp, LED-es	4.992
Nagytorony + 200W táp, frekis	[illegible]

MONITOROK	
14" MONO VGA (800 x 600)	11.192
14" SYNCO SVGA (1024*768, 0.28)	24.992
14" Daewoo SVGA (1024*768, 0.28, LR)	29.992
14" Daewoo SVGA (1024 x 768, 0.28, LR/NI)	32.240
15" Daewoo SVGA (1280 x 1024, 0.28, LR/NI/Digital)	44.800
17" Daewoo (1280 x 1024, 0.28, LR/NI/Digital)	91.520
20" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR/NI/Digital)	157.600
21" Daewoo (1280 x 1024, 0.28, LR/NI/Digital)	214.400
14" monitor filter üveg	800

BILLENTYŰZET, MOUSE, SCANNER	
102 gombos bill. KANRICH (angol)	1.920
102 gombos bill. KANRICH (magyar)	2.200
Microsoft Natural billentyűzet	11.992
Microsoft OEM mouse	3.192
Mitsumi mouse + software	992
MS400 mouse + mini pad + software	992
MS700 mouse + mini pad + software	1.480
True mouse + pad + tartó	1.840
Trust mono kézi scanner (256 szürke)	7.992
Trust color kézi scanner (16.8 M szín)	19.600

Commodore, Amiga, PC számítógépek javítása, bővítése. Harddisk vezérlők, memória bővítések, Kickstart kapcsolók, Commodore alkatrészek. Tel: 156-6790, vagy 420-5331, Regiusz Kornél

SONY CD író kit 330.000 Ft.

2 x sebességű, caddy-s rendszerű, Adaptec AHA1542 vezérlővel, szoftverrel

Az áram elszáll, az írás megmarad...

16.142 Ft.-tól

PANASONIC NYOMTATÓK	
KXP-1150, 9 tűs, A4	22.800
KXP-2624, 24tűs, A3	76.720
KXP-2130, 24tűs, A4, színes opció	29.992
Lapadagoló keskeny kocsis tip.	8.640
Lapadagoló széles kocsis tip.	24.400
Festékszalag 9 tűs tip.	1.000
Festékszalag 24 tűs tip.	1.080

FLOPPY, CD-ROM DRIVE-OK	
1.2MB FDD PANASONIC	4.992
1.44MB FDD PANASONIC	3.340
PANASONIC CD-ROM 2x sebességű, vezérlő	8.992
NEC CD-ROM 4x sebességű, AT-BUS	21.392
Pioneer CD-ROM 4x sebességű, AT-BUS	23.992
Toshiba CD-ROM 4.4x sebességű, SCSI	31.200
Teac CD-ROM 6x sebességű, AT-BUS	39.992

ALAPLAPOK	
486DX-XMHz, 256KB cache, 3VESA, (Expert), DX4, Award	9.560
486DX-XMHz, 256KB cache, 3VESA, UMC, DX4, Award	12.400
486DX-XMHz, 256KB cache, 3PCI, (SIS), DX4, IDE, Award	12.800
486DX-XMHz, 256KB cache, 4PCI, 4 ISA, (UMC), DX4, IDE+, Award	19.040
Pentium 75-90-100MHz, 256KB cache, 4PCI, 4ISA, SIS, 4 * 72 pin RAM, Award	20.640
Pentium 75-133 MHz, 256KB cache, Intel, 4PCI, 4ISA, IDE+, UART 16550, Award	28.560
Pentium 75-90 MHz, 256KB cache, Intel, 3PCI, 4ISA, Flash BIOS IDE+, 8MB RAM	61.192

APC SZÜNETMENTES TÁPOK			
Back 250VA	18.800	Back Pro 280VA	22.240
Back 400VA	27.992	Back Pro 420VA	34.240
Back 600VA	37.992	Back Pro 650VA	47.920
Back 900VA	64.800	BackPro1000VA	79.360
Back 1250VA	83.600		

VEGYÉL EGY PÉCÉT ÉS ÖRÜLJ NEKI!

Áraink a 25% ÁFÁ-t nem, de 12 hónap garanciát tartalmaznak. Készpénz fizetés esetén érvényesek. Viszonteladóknak 5% árengedményt biztosítunk.

ARTHUR WILKINS

Ajándék oldal

Úgy gondoltuk, hogy nem csak játékokkal, nyerési lehetőségekkel kellene meglepni titeket, hanem ajándékokkal is, melyeket ha szükségetek van rá, akkor felhasználhattok.
Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket október 15-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.
Reméljük tetszeni fog új próbálkozásunk és ezentúl még hasznosabb lehet számotokra a PC GURU.
A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

CYBER VISION
1114 Budapest,
Eszék u. 2.
Tel./Fax: 161-3361

500,- Ft

- A Cybervision Vevőkártya Gold váltása esetén

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PIXEL G
1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 118-1595
266-6059
Fax: 118-6651

- Gravis Analog PRO: 5.200,- Ft+ÁFA

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD
Újlaki üzletház
1036 Budapest,
Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/123

10%

- Minden multimédiás és játékprogramra

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ECOBIT
Mérnöki Gazdasági Kft.
1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361

10 %

- Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

SZűcs SoftWare
1085 Budapest,
Rökk Szilárd u. 8. I. 3.
Tel./Fax: 114-3890

- PC Player német CD-ROM-os játékújság: 200 Ft kedv.
- A PVIEW 4.02-es program vásárlása esetén 1.250 forint kedvezmény.

Egy újság vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PC CD
Club KoBaK
1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax: 136-2483

250 Ft

- Tagsági vagy CD-ROM vásárlása esetén.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

aPLUS
1428 Budapest,
Horánszky u. 26. I.em
Tel./Fax: 138-4144

10%

- A Microsoft Home termékek végfelhasználói árából.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

MIKROPO COMPUTER – Genoa Systems Corporation
1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

5%

- Minden GENOA termékre.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

AXICO Informatikai Kft.
1074 Budapest,
Dohány u. 67.
Tel./Fax: 142-3255
268-0330

15%

- Az AMM 1570 SCSI AudioMACHINE kártya végfelhasználói árából. (PCG 94/5 mell.)

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

COMPUTERBOOKS
1126 Budapest,
Tartsay Vilmos u. 12.
Tel.: 1751-564
Fax: 1753-591

10%

- Számítástechnikai szakkönyvek a Computer Books kiadásában a PC GURU olvasóinak.

Egy könyv vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIROG 2000 KFT
1073 Budapest
Erzsébet krt. 44-46.
Tel.: 117-8195

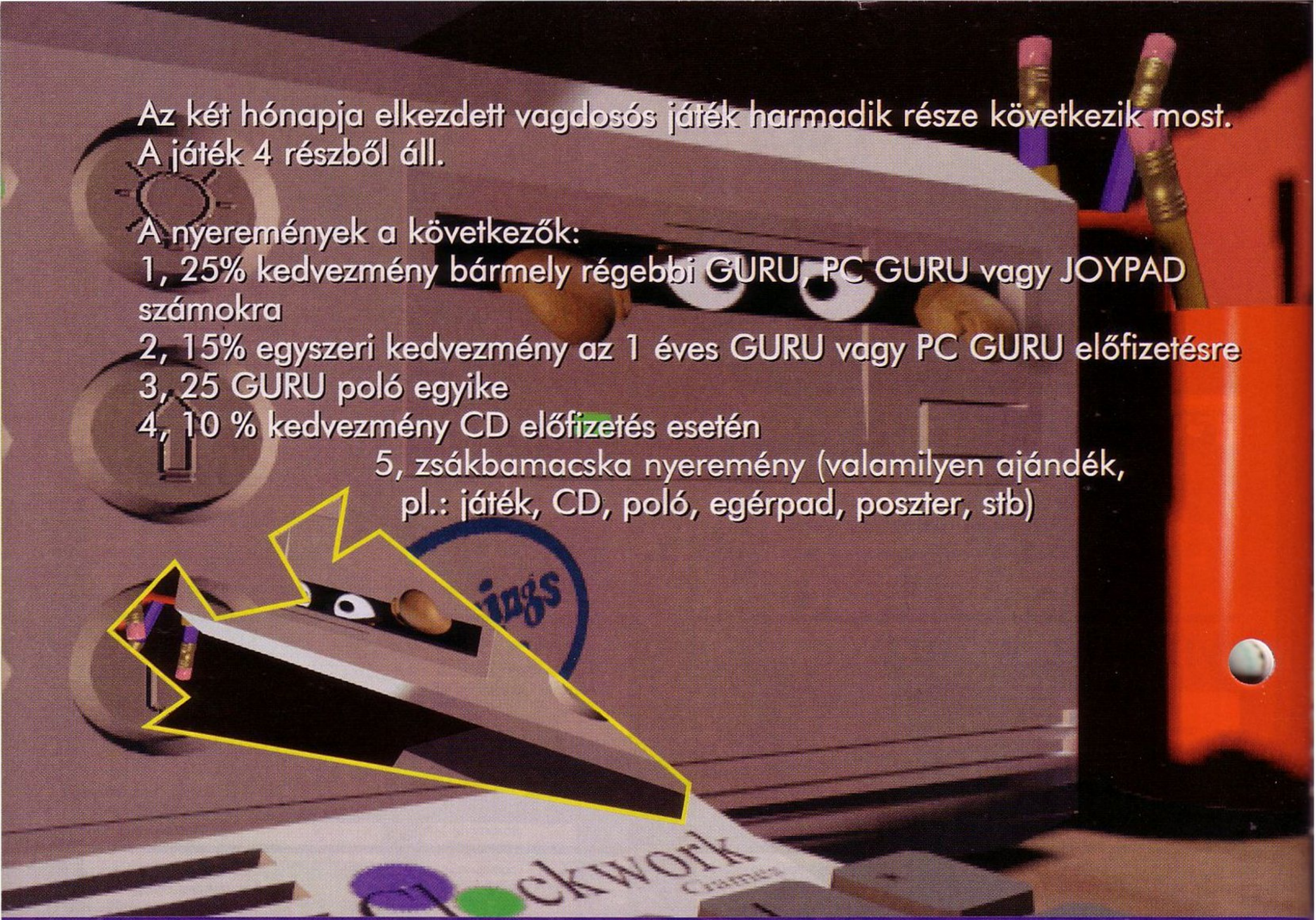
20%

- CD archiválásnál
- A bónnal együtt iratott minden egyes lemezre.

ASPECT
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.
1136 Budapest,
Hegedűs Gyula u. 7.
Tel.:/Fax: 111-0080
111-5068

- 10 % kedvezmény a teljes CD-ROM kínálatra (játék, multimédia, felhasználói prg-ok)
- 15 % kedvezmény az akciós, 800 Ft-os CD-ROM kínálatra.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!



Az két hónapja elkezdett vagdosós játék harmadik része következik most.
A játék 4 részből áll.

A nyeremények a következők:
1, 25% kedvezmény bármely régebbi GURU, PC GURU vagy JOYPAD számokra
2, 15% egyszeri kedvezmény az 1 éves GURU vagy PC GURU előfizetésre
3, 25 GURU póló egyike
4, 10 % kedvezmény CD előfizetés esetén
5, zsákbamacska nyeremény (valamilyen ajándék, pl.: játék, CD, póló, egérpad, poszter, stb)

Minden hónapban mountain bike kerékpárt nyerhetsz,

ha az alábbi kérdésekre adott helyes válaszokat és a játékszelvényt beküldöd szerkesztőségünk címére!!!

1. Melyik cég adta ki a Cyclemania-t, a „két keréken guruló őrületet" ?
a. Virgin
b. Electronic Arts
c. Gremlin

2. Az ATB (All Terrain Bike) rövidítés melyik kerékpár típust takarja?
a. BMX
b. Versenykerékpár
c. Mountain bike

3. Hány sebességi fokozat van általában egy mountain bike kerékpár váltóján?
a. 10-12
b. 18-24
c. 6-8

HUGO

KERÉKPÁR ÜZLETEK

Budapest, VI. Hegedű u. 6.
Tel.: 142-46-20
Nyitvatartás: H-P. 10-18
Budapest, IX. Kálvin tér 7.
Tel.: 217-39-75
Nyitvatartás: H-P. 10-18
Szo. 10-13

A HUGO kerékpárüzletekben

- olcsó árakkal
- nagy választékkal
- kamatmentes részlettel, helyszíni ügyintézés
- garanciális és garancián túli szervizzel
- alkatrészekkel, kiegészítőkkel

várjuk kedves vásárlóinkat!

HUGO NYEREMÉNYSZELVÉNY 1995 SZEPTEMBER

10% KEDVEZMÉNY A HUGO KERÉKPÁR BOLTOKBAN,
ha ezt a hirdetést bemutatod!!!

ECOBIT

Közel 10.000 féle CD-ROM 200 témakörből;

Klubtagsági rendszer: jelentős kedvezmények, CD visszavásárlási lehetőség;

Multimédia hardware elemek, komplett gépek, szerviz, szaktanácsadás;

Postai utánvét (csomagküldő szolgálat);

CD írás, mentés, archiválás;

PhotoCD kép archiválás;

Várjuk viszonteladók jelentkezését!

Nálunk bármilyen gépre, bármilyen CD-ROM-hoz hozzájuthat!

EcoBIT Kft.
1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel./Fax: 322-9202,
268-0361

Szeptemberi akciós áraink:

20th Century Video Almanac	2.746
Aces Over Europe	5.401
Alice in Wonderland	4.074
Americans in Space	3.505
Comanche with 100 Mission	7.297
F-117A Stealth Fighter 2.0	4.263
Great Naval Battles II.	2.936
HELL	4.642
Inferno	6.728
Multimedia World History	3.884
Renegate: Battle for jakob's Star	5.022
Star Trek 25th Anniversary	4.263
Subwar 2050	6.539
Tuneland	4.832
U.S. Atlas V4.0	6.790

Az árak a 25% ÁFA-t tartalmazzák!

Panasonic
Business Systems

COMPFAIR 95
A213 Stand

KX-P1150
9 tűs mátrixnyomtató

- ***magyar karakterkészletek***
- ***keskeny kocsis kivitel***
- ***3,5" SETUP lemez***
- ***240x216 dpi felbontás***

Ajánlott végfelhasználói ára:
23.628 Ft + áfa

FORDULJON HIVATALOS DEALEREINKHEZ VAGY KÖZVETLENÜL KÉPVISELETÜNKHÖZ:

INTEC Kft.
1138 Budapest, Váci út 168.
Telefon: 120-8363, 270-2155, 270-2255
Fax: 129-6058

BUDAPEST

Axico	268-0330
DCL	156-2991
EuroElectronic	322-0281
Garai	122-1688
Módusz	269-9022
Mikropo	153-0111
MixiM	217-8762
Műszertechnika	261-7072
N-SYS	173-1414
PC World	262-7730
Plantrading	149-1740
SZÜV	251-6666
Tamex	251-1160
TZ Team	271-4444

VIDÉK

Albacomp	Székesfehérvár	(22) 315-414
Azimex	Tatabánya	(34) 311-592
CEO	Szombathely	(94) 330-900
Computer Praxis	Miskolc	(46) 347-898
Comtech	Keszthely	(83) 314-337
Controll	Szeged	(62) 321-689
Dataprint	Nyíregyháza	(42) 407-037
Expertus	Veszprém	(88) 424-244
Flag	Szombathely	(94) 322-134
Ganzset	Kiskunhalas	(77) 423-466
HC-Byte	Nagykanizsa	(93) 314-333
HC-Fair	Kecskemét	(76) 482-186
HC-Linear	Pécs	(72) 336-130
Holo-Comp	Szolnok	(56) 425-242
Irodagép	Kaposvár	(82) 420-137
Materiálteszt	Debrecen	(52) 430-467
Mechanic	Sopron	(99) 312-831
Megamicro	Székesfehérvár	(22) 327-058
Megapex	Gyöngyös	(37) 311-570
Micropa	Békéscsaba	(66) 447-634
Mod	Győr	(96) 317-967
Műszertechnika	Tatabánya	(34) 310-004
Nógrád & Szeszám	Salgótarján	(32) 310-295
Professzionál-Miskolc	Miskolc	(46) 411-476
Queen-Computer	Debrecen	(52) 414-504
Számprog	Békéscsaba	(66) 325-824
UNIO	Szekszárd	(74) 319-953
Zalaszám	Zalaegerszeg	(92) 321-947

ORSZÁGOS SZERVIZHÁLÓZAT

Panasonic
Business Systems

Panasonic